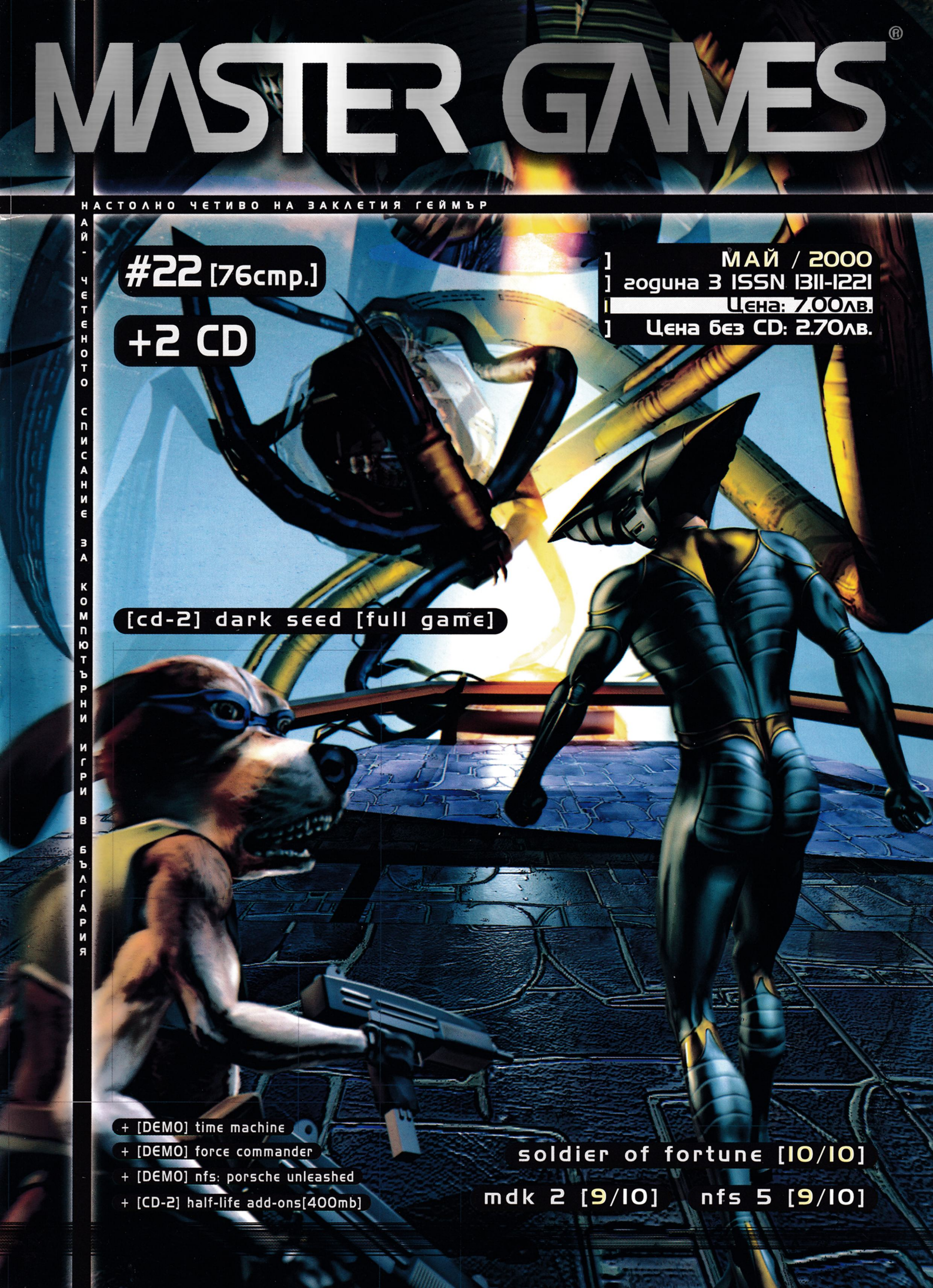
MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР



#22 [76стр.]

+2 CD

МАЙ / 2000
година 3 ISSN 1311-1221
Цена: 7.00лв.
Цена без CD: 2.70лв.

[cd-2] dark seed [full game]

+ [DEMO] time machine
+ [DEMO] force commander
+ [DEMO] nfs: porsche unleashed
+ [CD-2] half-life add-ons[400mb]

soldier of fortune [10/10]

mdk 2 [9/10] nfs 5 [9/10]

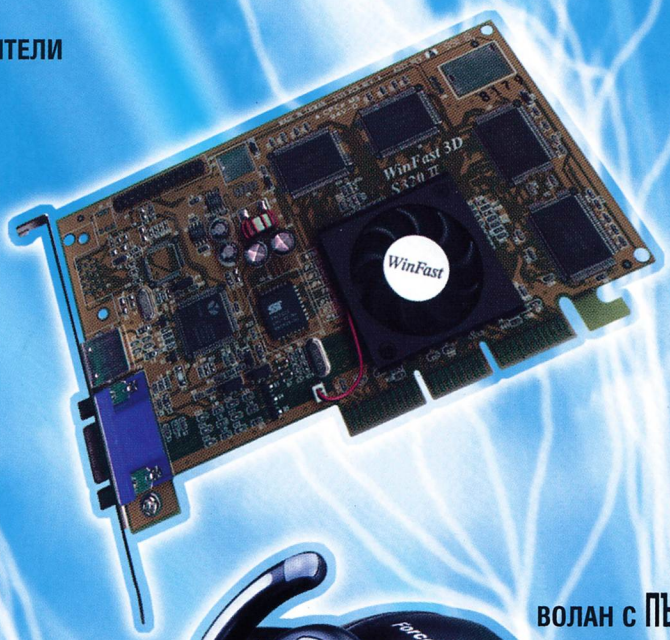
Най-четеното списание за компютърни игри в България

НОВО !!!

ВОЛАН С РЪЧНА СПИРАЧКА

МОЩНИ ГРАФИЧНИ УСКОРИТЕЛИ

RIVA TNT 2
VOODOO 3
SAVAGE 4



ВОЛАН С ПЪЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА

РЕАЛНА ОТСТЪПКА 3% ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА

20 ВИДА ДЖОЙСТИЦИ
ОТ 8$ ДО 48$

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130, Телефон: 981 3888

ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG АБОНАМЕНТ 2000

нЕ пРОпУСкайтЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе

НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Другото, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

Едногодишен абонамент

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (корична цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цената от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

12 броя със CD - 60.00 лева
12 броя без CD - 24.00 лева

1/2 годишен абонамент

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

6 броя със CD - 33.00 лева
6 броя без CD - 13.20 лева

За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, пощенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша страна при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, трябва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.
Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:

София 1124
ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
за фирма "Дарт-София" ООД
списание Master Games

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможността да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???

ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град.
За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със сигурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.

ВНИМАНИЕ!!!

ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

EverGreen

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

SONY PLAYSTATION

TOP SECRETS

8 В подготовка

ALONE IN THE DARK 4 8-9
DUNGEON SIEGE 10-11

1 Master Games

InBrief 4-7
Т О М Б О Л А 1
MADE in BG 44-45
UFO 60

12 Описания и рецензии

BEETLE CRAZY CUP 30-35
COMANCHE HOKUM 22
CROC 2 40-41
DEMISE: THE RICE OF KU'TAN 26
DEVIL INSIDE 18-19
MDK 2 36-38
METAL FATIGUE 16-17
MIGHT & MAGIC VIII 39
NFS: PORSCHE 2000 21-22
RISING SUN 27
SOLDIER OF FORTUNE 12-13
STARLANCER 42-43
SUPERBIKE 2000 21-22
SW: FORCE COMMANDER 24-25
THEOCRASY 14-15

65 S O N Y

72 Разширения на игри

C&C TS: FIRESTORM 47
TAK: THE IRON PLAGUE 46

64 EverGreen

BLOODWYCH 64

46 Безизходни ситуации?

IJ: & THE INFERNAL MACHINE . . .48-49
PLANSECAPE TORMENT 50-53

56 Хард и Софт

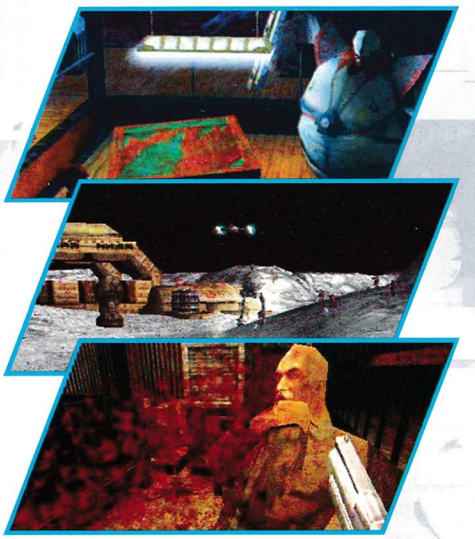
MATROX MILLENIUM G400 . . .56-59

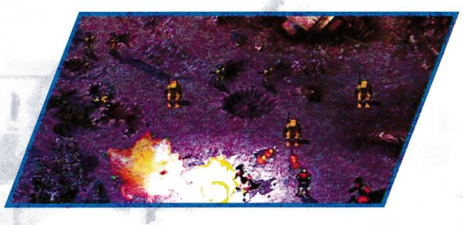
54 PlayStation

NIGHTMARE CREATURES 54-55

62 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 62-63





Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg

www.master-games.com

Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2

Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730 015

Винаги Вашият редакционен екип:

Боци, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man
Вальо, БатНик, Kali, Стефан, Диди, Пецата и Сибила

graphic design & pre-press Ch. Popov

Print by ДЕЛТА+ 032/ 624 742 www.deltaplus.net

MG CD#22

-HOT GAME DEMOS-

Devil Inside, Earth 2150, MS Baseball 2001, NFS - Porsche Unleashed, Fading Suns: Noble Armada, Rally Masters, Trophy Bass 4, Theocracy

-HOT GAME NEWS-

4x4 Evolution, Alien Legion, Animorphs, Call of Cthulu, Commandos 2, Dogs of War, Elder Scrolls 3: Morrowind, Flying Heroes, Legends of Might and Magic, Planet Heat, Star Wars Jedi Knight: Obi Wan, Sword of Lies, U.S.F Vanguard

-PATCHES-

Age of Wonders v1.36, AMA Superbike v1.5, Carnivores v2.0, Dirt Track Racing v1.03, Flight Simulator 2000 Standard Edition Update 2B, Force Commander v1.1, Gruntz v1.01, Heroes of M&M III v1.3, Heroes of M&M III: The Shadow of Death v3.1, Majesty Update #1, MotoCross 2000 v1.04, NFS: High Stakes v4.43, Nox v1.1, Quake III Arena v1.16n, Rally Championship 2000 v5.29.0, Seperra Core v1.02, The Settlers III v1.58, The Sims, Triple Play 2001 v1.0, Unreal Tournament 413

-CHEATS-

Baby Bohling Trainer 1.0, Delta Force 2 [Version 1.06.14 Trainer + Gamewizard Table], Delta Force Trainer for Version 1.00.03.03P, Diablo XXL-Patch, Dunkle Manover Savegame, Emirs Moorhuhn Cheater, FF 8 [Hit Point Freezer + Item-Gil Editor + Save Games + Trainer], Funk-Flitzer DAT File, Grand Theft Auto 2 Registry Update, Incubation HEXA description, Jagged Alliance 2 Editor, M&M 6 Cheater, Moorhuhn [Time Cheater 1.01 + Trainer + Version 1.2 +3 Trainer], Netstorm Config File, The Sims Censor Patcher, Tiberian Sun:Firestorm INI files package, Planescape Torment Savegame Editor, Total Annihilation Editor, Virtuelle Moorhuhnjagd Time & Ammo Patch 1.1

-SOLUTIONS-

Baldur's Gate: The Tales of the Sword Coast, Broken Sword / Circle of Blood, Half-Life, Incubation (Battle Isle Phase IV), Messiah, M&M VIII: Day of the Destroyer, Rainbow Six:Rogue Spear Guide, Space Quest 2, Starcraft: Brood War, The Star Wars Rogue Squadron, Thief: The Dark Project Gold, Ultima IV: Quest of the Avatar, X-men: Children of Atom

-FAQ's-

AOE: The Rise of Rome, Baldur's Gate [NPC Listing + Secrets], Civilization II v1.4, Diablo [v0.5 + v1.9 + Multiplayer strategy], Drug Wars: How to reap huge rewards, Half-Life: [COUNTERSTRIKE Counter-Terrorist & Terrorist Training Manual], Fifa 2000 Guide, Half-Life Guide, System Shock 2 [Guide + FAQ v2.7], M&M VIII-(Information sheets), Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (Artifacts FAQ), Minesweeper, Netstorm: The Book of Nimbus - Complete Guide to Rules and Tactics, NHL 2000 Strategies, Simcity 2000 [FAQ + Scenarios guide + unofficial one], Space Quest II Hints, StarCraft [FAQ + Protoss/Zergs strategy guide + guide-v4.5 + units strategy guide], The Sims [Buyer's + Career + complete Guide], Rainbow Six: Rogue Spear

-SHAREWARE-

3D Control Center, Ati rage 128 drviers, AVP, Corn v 0.2, Direct Control, GlideSwitcher, GLView, ChatZILLA, Intel 740 drivers, ModemShare 32, Music2000, Netscape 6 PR1, PowerStrip, Savage2000 drivers v 9.00.23, TexBENCH, TNT/TNT2 Video drivers v 5.13, Vegas V 0.92, Voodoo3 Overclocker, Win Route 3.04 lite

-PROGRAMS-

Game Wizard 32 v3.00, GameHack 1.0, Magic Trainer Creator 1.27 eng.ver., UHS Reader for Windows [3.1 v4.20 + '95 v4.00], Universal Game Editor v1.0

MG#22 FULL GAME: DARK SEED

+ demo: SW: force commander

+ demo: time machine

+ half-life add-ons[400mb]

+ maps: single/multiplayer
+ stuff: single/multiplayer
+ official stuff, programs+ skins + player models

MICRO NEWS

Фирмата-производител на развлекателен софтуер Holistic Designs отговориха на предизвикателството на колегите си от Ripcord, че договорът за довършване на дългоочакваното заглавие Fading Suns: Noble Armada е възложен на друга фирма.

За да пропагандират и рекламират най-новия си продукт, програмистите от NVIDIA са изградили дузина страници в сайта на фирмата в Интернет, които демонстрират GeForce2 "in action".

Nival Interactive разпространиха в световната мрежа скрийншотове от най-новата си ролева стратегия, Evil Islands.

Конкурентите в производството на компютърни чипове и микро-елементи AMD и Intel ще проведат съвместна среща с заинтересовани инвеститори в най-скоро време. Дали това не е заявка за по-близко сътрудничество в бъдеще.

Ensemble Studios обявиха наскоро, че са привлекли в художествения си отдел известния художник David Cherry и продуцента Brad Pollard.

Фирмата Inertia Games, която е съставена предимно от специалистите, разработили играта Fighter Squadron, създава ново заглавие за PC, с работно заглавие Ripmax RC Simulator.

От BLUE BYTE обявиха окончателния списък на заглавията, които фирмата ще представи на тазгодишното изложение E3 EXPO в Лос Анджелис през май. MG ще има представител на това най-грандиозно изложение, така че феновете на най-доброто Българско списание за развлекателен софтуер ще научат най-много подробности за това събитие.

Първата не бета версия на Kali II вече е факт.

Завръщане към BattleTech

Не може да се отрече, че гигантските роботи - било то Mech-ове или Herc-ове, си имат свой чар. Тежката и тътнеща бойна техника е нещо, на което трудно може да се устои. Да управляваш такава машина, да командваш унищожително оръжие от бъдещето, си е направо страхотия. Но тъй като mech-маниаците нямат свършване, за тях има две добри новини от MICROSOFT - MECHCOMMANDER 2 и MECHWARRIOR 4. MECHCOMMANDER 2 изхожда от първата серия, която имаше горе-долу приличен геймърски успех. В първата игра в един бесен realtime борбата се водеше срещу орди от Mech-ове, ала всичко беше малко някак си (особено от графична гледна точка) недоизпипано. Втората серия си е поставила задачата да поправи тези недостатъци и да разкрие пред нас нов свят на графични чудеса. Относително големите Mech-ове се разхождат сега по улиците на градовете, газят автомобили и хора и шашкат с великолепни експлозии. И всичко това в 3D. Падат дървета, сриват се сгради... Сюжетът ли? Можете да се сражавате на страната на трите най-силни клана във Вътрешната сфера (Inner Sphere), за да промените разположението на силите в оная част от космоса, която е известна като Chaos March. В сингълплеъра има обширна кампания, състояща се от различни мисии. И MECHCOMMANDER 2 не е останал встрани от RPS-манията (Role-Playing Strategy) и затова всяка единица (т.е. отделните mech-ове) може да подобрява своите качества в зависимост от това, как се държи по време на боевете. Авторите са били инспирирани от Robo Rumble, което значи, че по време на мисията с помощта на специална група може да ремонтирате унищожения вражески mech и да го използвате за свои цели. Естествено, възможно е да извиквате на помощ въздушна подкрепа, а с editor-а - да си създавате собствени мисии. Има и мултиплеър. И за да сложим лъжичка катран в цялата тази каца с мед: MECHCOMMANDER 2 ще излезе чак в началото на 2001 г. MECHWARRIOR 4 е дело на създателите на BattleTech и на първия MECHWARRIOR, което предполага точност и вярност спрямо оригинала. На мониторите отново оживяват и тръгват по пътя на славата тежащите по 80 тона mech-ове. От своя страна вие, последната издънка от славен род, поемате да отмъщавате за своя баща и да завладявате отново родната си планета. Справедливата ви борба е безкраен низ от героизъм и слава. Изобщо, както си го знаем от филмовите шаблони... От графична гледна точка обаче наистина става дума за нещо прекрасно. Отделните мисии са разнообразени с атмосферни ефекти - мъгла, дъжд, сняг, вихрушки. Не липсват и нощни мисии. Управлявате 21 mech-а, 6 от които чистак нови (т.е. несрещани досега). 30 мисии с 15 карти. Дворцови преврати, отвличания на космически кораби и тъй нататък, и какво ли още не. Мултиплеърът е другата силна страна на играта. Геймърите могат да си създават собствени мисии, собствени играли сървъри и да си сътрудничат при изпълнение на мисиите в режим cooperative. Така че, ако сте любители на тъпченето на пешеходци, на огромните разрушения и sci-fi героичните сюжети, стискайте зъби до Коледа.

BattleTech on-line

Нямат край тези грамадански бойни роботи, нали? Проектът, за който сега говорим, се отличава обаче от останалите по това, че е определен само за online-геймене. Баща на тази мегаломанска игра е фирмата KESMAI, за чийто MULTIPLAYER BATTLE TECH SOLARIS може би сте чували. В нея хиляди геймъри от цял свят можеха да се срещнат на една неутрална планета, за която си съперничат пет големи клана. Всеки си избираше своя mech и огромната кампания можеше да започне. Наименованието на новата игра е MULTIPLAYER BATTLE TECH 3025 и тя по същество е мощно разширение на първата. Бройката на планетите е увеличена от 1 на 1900 (остатъкът от Вътрешната сфера), макар че клановете са си все същите. Разполагате с огромно количество предварително дефинирани mech-ове, с които геймърите се удостояват според заслугите и способностите. Започвате като новобранец, но можете да приключите играта като командир на батальон или на полк. Или дори като Командир на клан. Всичко, ама всичко зависи само от вашите способности. MULTIPLAYER BATTLE TECH 3025 се играе в два режима. Първият е hex-ираният свят на планетите, които са целта на всеки клан. Който овладее всички планети, той побеждава. И тъй като броят на геймърите е огромен, а светът - безкраен, по всяка вероятност в това няма да успее никой. Но важното е доброто забавление, нали така? Всяка планета има главен hex, който е важен за нейното управление. Който го завладее, завладява планетата. Битките преминават така, че след встъпването на вражеския hex играта се превключва на втория режим, доста подобен на онзи от MECHWARRIOR. Резултатът от битката показва кой е победителят и кой получава hex-а за по-нататък. Но тъй като се играе on-line, възможно е hex-ът, на който сте свършили при последната игра, да бъде атакуван от някого по времето, когато сте off-line. Не се страхувайте, за защитата на hex-а тогава се грижат mech-овете, ръководени от компютърния AI. В началото на играта ви тренира или AI-треньор или друг геймър-пилот, "придаден" ви от клана. Тази наистина грандоманска игра трябва да се появи на пазара след около година. Засега, ако имате възможност, тренирайте с MULTIPLAYER BATTLE TECH SOLARIS.

Motocross Madness 2

Момчетата от MICROSOFT са сред малкото (заедно с ELECTRONIC ARTS), които не забравят за любителите на мотоциклетизма. И затова са разпратили на феновете на спортните игри няколко нови картинки от своята подготвяна игра MOTOCROSS MADNESS. В сравнение с първата серия, сега играта ще има не само по-добра графика (което се вижда от скрийншотовете), но и по-добра реалистичност, по-добри противници и игрален режим, в който можете да се "издигнете" от обикновено състезателче чак до мотоциклетна звезда. Като имаме предвид, че първата серия изобщо не беше лоша, може да се предполага, че продължението ще бъде нещо супер.

Памела на монитора

Става дума за прекрасната фигура на славната спасителка от плажа Памела Андерсън. С тази задача се е заела фирмата UBISOFT. Хубавицата ще бъде наместена в подготвяната игра VIP, която копира едноименния популярен телевизионен фестивал. Като жанр играта щяла да е от категорията екшън/адвенчър и да съдържа същия свеж хумор, който блика от твсериала. Във всяка от мисиите вашата задача е да охранявате някаква звезда. Ако повече ви интересува, пуснете си някоя от кабелните телевизии.

Две клюки

Според първата клюка все още продължава работата над WIZARDRY 8. Поне така твърди дизайнерката от SIRTECH госпожица Linda Currie. Ама дали и тя знае цялата истина...

Според втората клюка шефът на DREAMFORGE ENTERTAINMENT се е заклел във всичко свято, че работата по WEREWOLF THE APOCALYPSE изобщо не е спирала. Ако е вярно, ура!!!. Ще си имаме отново любимите върколаци. Ако не е вярно, пак ще пием поредната чаша студена вода.

Дойде ред и на A-10

Поредна добра новина за любителите на хвърченето, този път за бойните пилоти. Фирмата SSI бавно, но сигурно подготвя продължение на FLANKER 2.0 под наименованието FLANKER ATTACK. Картинките към играта доста ги бива, но по-важен е списъкът на машините, с които може да се лети. Това са Су-25, Су-39 и дори A-10. Геймърите, които имат вече FLANKER 2.0, могат да си разширят този списък със Су-27 и Су-33. Играта ще се отличава с детайлна повърхност, качествена комуникация с wingman-ите (чрез микрофон) и великолепно движение на наземните и морските сили. И още една допълнителна новина. Докато чакаме FLANKER ATTACK, на пазара излиза FLANKER 2.5, където освен многото подобрения към първата игра, имате възможност да летите и в MiG-29 Fulcrum.

Tropico

Фирмата POPTOP, на която дължим доста сполучливата игра RAILROAD TYCOON, подготвя за края на настоящата година нова строителна стратегия - този път в Латинска Америка. TROPICO, така се нарича играта, ви поставя в ролята на диктатор на малък карибски остров, където строите мини, фабрики и други икономически обекти, но се грижите и за политиката на вашата малка държавица, и за спокойния живот на вашите поданици. TROPICO, както и RAILROAD TYCOON 2, използва енджина S3D, така че можем да очакваме атрактивна графика с хардуерно ускорение с разделителна способност от 640x480 до 1600x1200.

Визии от Baldur`s Gate 2

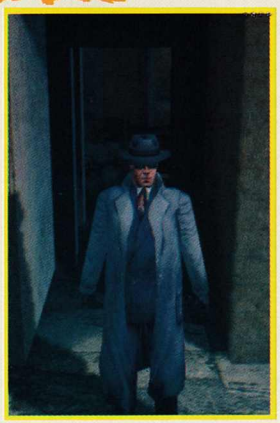
В Интернет се появиха нови картинки от очакваната с огромно нетърпение BALDUR`S GATE 2 - наше задължение е да ви ги покажем. Въпреки че продължението на популярното RPG ще излезе чак към Коледа на 2000 г., явно развойчиците не си губят времето, а работят. Което може само да ни радва, тъй като скрийншотовете никак не изглеждат зле.

Ей го, идва FLY! 2K

Виртуалните пилоти напоследък не могат да се оплачат. Не че излизат чак толкова много самолетни симулатори, но щом се появи нещо такова, то си заслужава вниманието. Изключение няма да направи и продължението на FLY!. Първата серия привлече внимание преди всичко със смелостта на авторите, с която те се впуснаха в битка с конкурентния класически продукт на MICROSOFT. И макар че не спечелиха при първия си опит, направиха добро впечатление. А сега са се захванали с втората серия, наречена FLY! 2K. Мераклът на авторите, според техните им думи, е да създадат колкото може по-реалистичен и по-детайлен самолетен симулатор. Това е хубаво намерение, разбира се, но не по-малко важен е интересът на феновете, който е главната цел на майкрософтските flight-симулатори. А за феновете на FLY! най-важното е интернетската поддръжка, addon-ите и другите надбавки. И за да е интересът към новата игра по-голям, фирмата-дистрибутор GoD предлага безплатен upgrade на FLY! 2K на всички, които вече притежават първата серия. Кой знае, може това да е начин да се справиш със силната конкуренция.

Close Combat V

Серията CLOSE COMBAT май пак подготвя изненада. Четвъртата част не беше лоша, значи петата може и да ни изненада приятно. Макар че, кой знае... Няма по-конкретни информации за играта, дори не се знае точно кой период от Втората световна война пресъздава.



Motel 666

На www.3dactionplanetb-vgftr54.com/spookhouse/, където може да се открие какво ли не за NOCTURNE, излезе нова мисия към играта под наименованието Motel 666. Но това не е обикновена мисия. По много интересен начин в нея може да се научите да управлявате editor-а и да създавате сами собствени приключения.

Legacy of Kain за втори път

До този момент за играта LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 няма нищо официално, освен че се планира да излезе към края на годината. С това тайнство засега се занимават фирмите EIDOS INTERACTIVE и CRYSTAL DYNAMICS.

Емигрантски шанс!

Развойчиците P. Wyatt, M. O`Brien и J. Strain, които напуснаха BLIZZARD, са основали фирмата TRIFORGE и търсят нови и млади сътрудници. Защо не, може и да ви излезе късметът.

Diablo 2 за колекционери

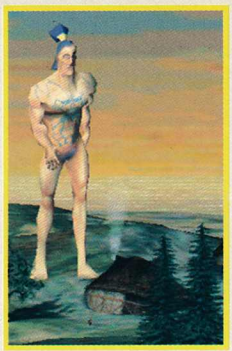
BLIZZARD съобщи, че подготвя ограничена колекционерска серия от DIABLO 2. Специалният продукт струва 60-70 $ и съдържа самата игра, 24-минутно видео за DVD, официалния саундтрак и упътване с автографите на авторите.

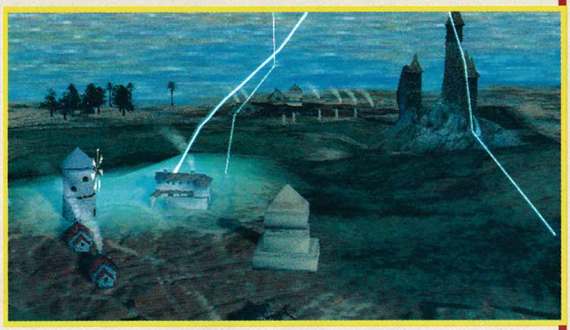
Събор за феновете на EverQuest

За втори път в Съединените щати се провежда грандиозна среща на геймърите на on-line-RPG-EverQuest. Както и през миналата есен, срещата става по инициатива на един от геймърите (сега геймърка), а фирмата VERANT, автор на играта, подкрепя инициативата финансово. Така че, ако миналата година сте изтървали събирането в Лос Анджелис, стягайте си багажа за Сент Луис. Или измислете нещо подобно за нашенските земи!

Иновации в on-line игрите

INIT GAMES се готвят да нанесат решителен удар на стандартното интернет-геймене. Те наскоро съобщиха, че възнамеряват да се впуснат в правенето на online-игри на принципа на FMV (Full Motion Video). Игрите щели да използват технологията Living Video на фирмата TIDEX SYSTEMS. А с помощта на тази технология щели да могат да се правят обширни online-игри на базата на видео със CGI (Computer-Generated Images) и на уменията на специалистите, работещи в областта на модерните филмови трикове. Под егидата на INIT GAMES се обединявали фирмите ABANDON ENTERTAINMENT (много печени в забавната и филмовата индустрия), MYTHIC ENTERTAINMENT (много печени в игралния дизайн) и TIDEX SYSTEMS (много печени в технологиите). Според първоначалните сведения първият им продукт щял да се появи някъде след 8-10 месеца. INIT GAMES смятат, че така ще се създаде възможност за сътворяване на много по-забавни игри, комбиниращи елементи от QUAKE и JURASSIC PARK, т.е. забавен екшън и обширен сюжет. Само бъдещето ще покаже, какво ще излезе от това намерение.





Black and White... се отлага

Това не е нито първата, нито последната игра, около която се шикалкави. Във всеки случай през лятото на тази година няма да я има. Дано твърденията на LIONHEAD STUDIOS, че играта твърдо излиза през септември, този път са верни.

Игра "Матрицата"

Около пресътворяването на този прочут филм в игра все още има много неясноти и още повече предположения. Засега май лицензът е купен от INTERPLAY, а играта ще я прави SHINY ENTERTAINMENT (автор на MDK и на MESSIAH). Злите езици твърдят, че ще излезе на пазара тогава, когато по кината тръгне филмовото продължение на "Матрицата".

Cleopatra за Pharaoh

От SIERRA и от IMPRESSIONS GAMES съобщиха, че развойчиците от BREAKAWAY GAMES подготвят официален датадиск CLEOPATRA към стратегията PHARAOH. Освен 15 нови мисии в четири кампании, датадискът дава достъп до която и да е от мисиите на оригиналната игра, плюс шанс да пренасяте придобитите богатство и единици между някои от тях. CLEOPATRA излиза на пазара през юни. Дотогава търсете подобренията на SIERRA в секцията download.

Star Trek: Armada

Игри, вдъхновени от космоса и интригите на Star Trek - колкото щеш. В повечето случаи това са заглавия, обичани единствено от заклетите фенове на Trek, но напоследък тези игри започват да намират привърженици и сред "обикновените" хора. STAR TREK: ARMADA на фирмата ACTIVISION идва с нещо ново, което заслужава вниманието и на най-непредубедените геймъри. При това главно геймъри на

3D realtime-ови космически стратегии. Сюжетът на ARMADA започва от края на DOMINION WAR, където главните три сили на Квадранта Алфа отново размишляват над собственото си бъдеще. В галактиката царува несигурен мир. Федерацията изпраща USS Enterprise E под командването на Jean Luc Picard да наблюдава възстановяването на унищожените области в Квадранта. В същото време Klingon-ите планират завръщане на славата на Империята. Romulan-ите пък предпочитат да наклонят везните на своя страна. И в тази напрегната ситуация, пълна с интриги, от Космоса се приближава нова опасност, която носи само мрак, смърт и гибел - Borg-овете приближават към Квадранта Алфа. Такава realtime-стратегия от света на Star Trek досега не е имало. Графично изпипаният и нафрашкан с великолепни идеи 3D космос просто е идеалното място, което може да се избере за подобно качествено забавление. Много добра е не само изработката, но и самата интрига на играта. Къде другаде можете да играете на страната на добре известните четири страни, познати ни от сериала Star Trek - Федерацията, Klingon-ите, Romulan-ите и Borg-овете? Особено последните, със своите кубове, сфери и съвършено асимилиране, са истинска съблазън за геймъра. Както във всяка realtime-стратегия, през цялото време трябва да добивате суровини, без които няма по-нататъшно производство и развитие. Играта съдържа 20 мисии за всяка раса в сингълплеъра. При гейменето срещате познатите ви космически кораби от всички видове (от транспортните, та до най-грамадните кръстосвачи) и всички класически оръжия (от phaser-и, та чак до фотонни торпеда). Има и мултиплеърен вариант - за LAN (локална мрежа) и за Интернет. STAR TREK: ARMADA се очаква да излезе скоро, още някъде в края на пролетта или началото на лятото.

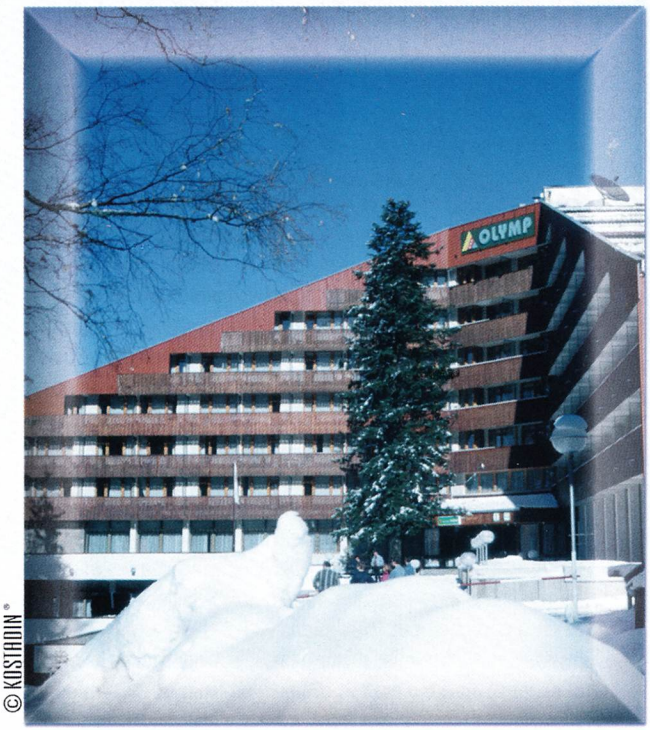
OLYMP HOTEL

ПРЕДПОЧИТАНИЯТ ХОТЕЛ В БОРОВЕЦ!!!

* 144 СТАИ + АПАРТАМЕНТА
* ЗАКРИТ ПЛУВЕН БАСЕЙН
* СПОРТНА ЗАЛА - ФУТБОЛ, ТЕНИС, ТЕНИС НА МАСА, СТРИЙТБОЛ И ХАНДБАЛ
* САУНА
* СОЛАРИУМ
* ХИДРОМАСАЖЕР

ДВОЙНА СТАЯ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, БАСЕЙН/ ОТ 48 ЛВ
ПАНСИОНАТ 3 ДНИ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, ВЕЧЕРЯ, ФИТНЕС/ ОТ 93 ЛВ

!!! С ТОЗИ ТАЛОН
10% - НАМАЛЕНИЕ
ДО 30.04.2000 !!!



© KOSTADIN

!!! 3 + 3 = 7 !!!

ЗА КОНТАКТИ:
ТЕЛЕФОН: 07128 641,572
ФАКС: 07128 642
E-MAIL: olymp1@infotel.bg

alone in the DARK 4

Жесток светлинен конус

Годината беше 1991. Тогава за първи път страшилищата на мрака изпълзяха от дяволската кухня на френската фирма INFOGRAMES и се настаниха по мониторите на PC-тата - заедно с безкраен ужас и стискащ за гушата страх от тъмнината. Светът се запозна с първата игра ALONE IN THE DARK, а тя много му допадна. **INFOGRAMES имаше щур късмет.** Забърка екшън с адвенчър, заложи върху силен хорър-сюжет и пое по непроучената пътечка на 3D по време, когато още никой не си го беше позволявал в такъв обем и изпълнение. Този експеримент, инспириран от произведението на Lovecraft, отбеляза световен успех. За който, разбира се, заслуга имат и предпочетеният жанр, и сюжетът с добрата си структура, и енджинът. Всички фигури и обекти в играта са изцяло в 3D, при това раздвижени с плавна анимация. Естествено, всичко това е съставено от полигони, направени с математическа текстура, което днес технологично е отдавна остаряло и задминато. Гениална обаче е системата от неподвижни камери, които като от "филмови ъгли" наблюдават всички действия на вашия герой. Благодарение на всичко това ALONE IN THE DARK в началото на 90-те години стана една от най-приятните изненади - и за геймърите, и за нейния духовен баща Frederic Raynal. Сюжетът тогава ни отведе в Louisiana Mansion, една голяма барокова къща, в която демоните са си организирали купон. Тайнството на сюжета се открива на части, парче по парче, крачка след крачка. Всяка стая съдържа частица от пъзела, всяка отворена врата води все по-близо към целта. Горе-долу някъде по средата на играта напускаш къщата и влизаш в обширно подземие, бъкащо от клопки, капани и чудовища, а в самия край е финалното помещение с вода и островче в нея. Тази атмосфера страшно допадна на тогавашните геймъри - дори на онези, които не си падаха по адвенчърите и хорърите. Продажбите на ALONE IN THE DARK надминаха всички очаквания, а INFOGRAMES оттогава започна възхода си. **А щом има успех, какво следва?** Ами да, следва продължение. Така две години по-късно се появи ALONE IN THE DARK 2, в който главният герой Edward Carnby отново повежда битка със силите на злото. Иначе изработката на играта е същата, но сюжетът е още по-наситен със стрелби и с кефско избиване на зомби и други чудовища. (Тази серия бе пригодена и за различни конзоли.) Година по-късно излезе третата серия с незначителни промени в енджина, но с нова интрига и нова среда на действието. Мрачната ALONE IN THE DARK 3 се разиграва в градче като от американски уестърн, където от самото начало нападат безброй зомби и колтът ви не спира да гърми, но плюс това е потребен и доста акъл. **Та ето заради тези успехи сега френските ни приятели INFOGRAMES и DARK WORKS са решили да превърнат трилогията ALONE IN THE DARK в тетралогия.** Или, казано на прост български език, да направят четвърта серия. Което, както изглежда, отново се очертава да има авторски и търговски успех. **На тайнствен остров има три каменни плочки, чиято правилна употреба може да донесе на притежателя им огромна власт и магическа сила.** Някъде из този остров е изчезнал приятелят на Edward Carnby. И Carnby, наш добър познат от предишните серии и експерт по паранормални явления и свръхестествени сили, пристига на острова, за да спаси приятеля си. При това нашият човек не само предполага, но и знае, че някъде навън слухтят и душат чудовищата на мрака, с които вече се е срещал няколко пъти лице в лице. Островът е тъмен, почти безлюден (с изключение на няколко странни човешки същества) и повечето му сгради са на-

TOP NEWS

селени с всевъзможни чудовища. Заради постоянната непрогледна мъгла и гъста облачност Carnby почти непрекъснато използва джобното си фенерче, с чийто светещ конус разкрива тайните на тъмните помещения. Точно ей на този трик са заложили всичко авторите от DARKWORKS. А хитреците от INFOGRAMES са усетили златната мина и са им дали пълна творческа свобода. Както твърдят развойчиците, наложени са им само две ограничения: играта да се нарича ALONE IN THE DARK 4 и главният герой да е Edward Carnby. **Какви технологични новости ни очакват в четвъртата серия.** Играта е в 3D, но с нов енджин, който е може би най-близък до този на RESIDENT EVIL 2. Фонът е предварително рендиран с акцент върху детайлите, с неподвижни камери, с рендирани обекти и фигури. Авторите смятат, че комбинацията от статични камери и свързаната с това възможност за по-детайлен фон има все още какво да предложи на геймърите и е подходяща за игра от този тип. Голямата иновация е в джобното фенерче. Преобладаващият брой локации е потопен в плашещ мрак, раздиран единствено от светлия конус, който излиза от ръката на Carnby. Този номер навярно е струвал много безсънни нощи на авторите, но будуването със сигурност си струва. Минаването през тъмните коридори в ALONE IN THE DARK 4 се превръща в ново уникално изживяване. Плюс това светлият конус служи не само за различаване на тъмнината от светлината или за нажежаване на атмосферата, а е и съществен игрови елемент. Светлината действа на някои от чудовищата като оръжие, а други - привлича. **Представете си, че се движите през тъмна зала и виждате само онова, което осветявате. Внезапно усещате, че нещо в ъгъла мърда...** Насочвате светлината натам и виждате четирикрак изрод, който се готви да се хвърли срещу вас. Но още преди да измъкнете пистолета и изродът извръщява и побягва, тъй като светлината го е наранила по-силно, отколкото някакъв куршум от вашия колт. Друг път пък се случва точно обратното. Чудовището, което някъде си спинка спокойно, се разбужда от вашата светлина, и тръгва по нея, по нея - и направо към вас. И ако ви докопа... **Ясно ви е от тези два примера, че тактиката на употреба на джобното фенерче е от изключително значение.** Дори от жизнено. При всяка среща с всеки нов противник се учите как в конкретния случай действа светлината. Именно тези два елемента - ученето и приложението на новите знания - са в основата на гордостта на развойчиците от DARKWORKS. **Освен с фенерче, разбира се, разполагате и с огнестрелно оръжие.** Май обаче не в него е истината. Както казва Pascal Luban, шеф на дизайнерите: "Искаме геймърът, когато е атакуван от чудовище, наистина да се чувства застрашен. Ако някой стреля срещу моята фигура, виждам, че й намаляват животите и нищо повече. Когато обаче моята фигура има физически контакт с противника, усещам това със собствената си кожа. Затова изпробвахме система, в която повечето чудовища атакуват отблизо." Което ще рече, че моментът на изненада е по-често на страната на чудовищата (нападения от тъмнината) и ще се стряскаме в новата игра на всяка крачка. Вярно, има пистолет, за да държим монстрите по-далеч от себе си, но и с него авторите явно ще ни направят живота в играта черен.

DarkWorks/Infogrames

Дата на излизане: края на 2000 г.

Ето как работят хората:

Игровата концепция, събрана на едно място от изпълнителния директор на фирмата Antoine Villette, съдържа 800 страници текст. Върху проекта работят 7 художници на пълен договор, които възпроизвеждат върху хартия всички игрови локации (около 120) - скица след скица. После скиците отиват при 3D-графиците, които ги преработват в три измерения. За самия главен герой Edward Carnby са направени над 200 анимации. А за различните чудовища - още 300?!

-GM-

DUNGEON SIEGE

Случвало ли се е да се влюбите от пръв поглед? В момиче, в книга, в компютърна игра? Виждате мимоходом на улицата момиче и хуквате след него. Мяркате на някоя сергия корица на книгата и веднага я купувате. Пускате на PC-то ранна алфа-версия на игра и се захласвате по нея. Е, точно това ми се случи с DUNGEON SIEGE. Влюбих се почти година преди да се появи в окончателната си версия. Признавам, най-вече заради родителите ѝ - Chris Taylor (Total Annihilation) с новата му фирма GAS POWERED GAMES и MICROSOFT. И като си помисля само, че акушерите (развойчиците) имат още толкова време да доизкусурят тази моя любов...

Любовна хит-прогноза

Представете си action-fantasy-role-playing game - т.е. нещо като DIABLO, нещо като REVENANT, нещо като NOX. После прибавете характерното за realtime-стратегиите и обвийте това чудо със съвършени визуални одежди и великолепна игрална концепция. Образът не е съвсем точен, но поне получавате някаква представа как изглежда DUNGEON SIEGE.

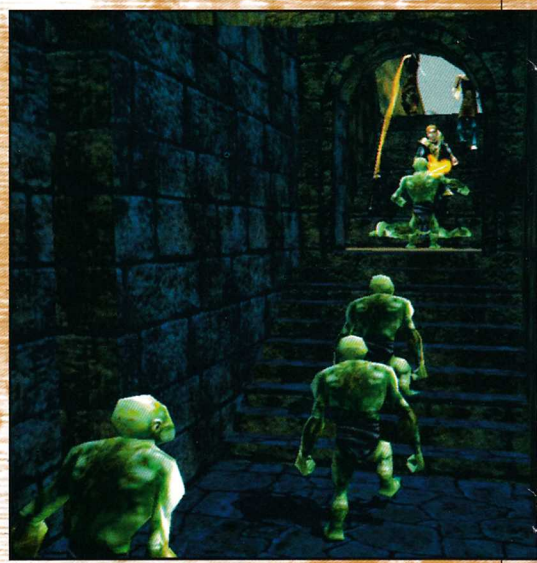
Първият момент в играта е изборът на главен герой: по най-простичък начин се спирате на мъжката или на женската фигура и с това мигом нахлувате в действието. Искате да сте вълшебник? Няма проблеми! Но вместо на остър меч, отсега нататък ще се уповавате на своите вълшебства. Само от вас и от вашето поведение зависи дали ще сечете глави, ще парализирате с магии или ще размахвате брадва с две ръце.

DUNGEON SIEGE предлага невероятно голям, пъстър и разнообразен свят. Приключенията ви започват от мелница край малка рекичка, над която виси тясно мостче. То води към слънчева долина, към гордо извисяващи се скали, към обширни поляни и плесенясали подземни килии. Ако сте от геймърите, които обичат ясната представа за всяко нещо в инвентара си и за всеки спечелен hitpoint, спокойно разположете по екрана всякакви менюта и указатели за каквото ви хрумне. Ако пък сте краен фен на тия екшън-подход към елиминиране на злите сили, нищо не ви пречи да се задоволите с едно-единствено, но желязно меню: Game Over. Още никой не знае как ще "работи" подобен радикален модел до финала на играта, но поне засега цялата тази работа изглежда фантастично. Интересни идеи има за управлението. Waypoint-ите, обозначаването на фигурите с мишката, групирането им в стратегически формации - всичко това води до динамика и екшън в играта. Графиката и техническата изработка са на много високо ниво. Всички фигури и обекти са изцяло в 3D и дори при най-детайлно разглеждане се вижда, че авторите изобщо не пестят полигоните. Текстурите на средата изглеждат по-строги и в сравнение с някои други игри "по-сурови", но това прави добро впечатление. Пълната триизмерност позволява почти пълна свобода на камерата. Няма да гадаем какви ще са изискванията към хардуера, но авторите обещават сравнително приемлива конфигурация и за геймърите с по-слаби пентиуми и 3D-ускорители.

Както си му е редът, DUNGEON SIEGE ще може да се играе в мултиплеър в локални мрежи или по Интернет (в Microsoft Gaming Zone). Засега остава да се въоръжим с търпение и да чакаме.

Gas Powered Games/Microsoft

Дата на излизане: началото на 2001 г.



Само факти: • фентъзи RPG с елементи на realtime-стратегия • огромен, разнообразен и визуално увлекателен свят, без нито един екран с надпис "Loading" • възможност за вербуване до 10 герои във вашата дружина • функции за управление в стила на realtime-стратегиите (waypoint-и, обозначаване на единиците, стратегически формации) • интуитивен editor на игралната среда, на новите вълшебства и на собствените фигури • абсолютна свобода в определянето на управлението • мултиплеър за до 10 геймъри в LAN и Интернет

http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege
Някои неофициални страници за Dungeon Siege
http://tasector.com/uwu/dsuw
http://siegemachine.hypermart.net/
http://www.dungeon-siege.net/
http://home.talkcity.com/ImaginaryP1/dungeon_siege/
http://www.dungeonsiege.org/
http://dsvault.ign.com/
http://www.tymesway.com/dungeonsiege/

-GM-

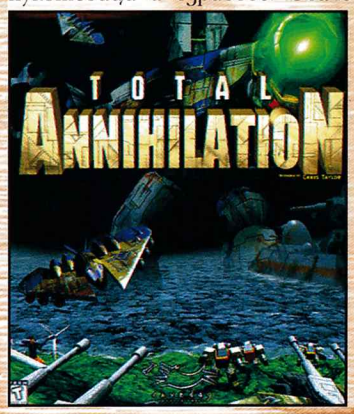
Интервю с Chris Taylor

Кой е той?

Още преди 12 години (1988) създава за една канадска фирма играта HARDBALL 2, която през 1989 г. е обявена от SPA (Software Publishers Association) за най-добра спортна игра на годината. В следващата си игра 4D BOXING пръв прилага 3D-анимационната система motion capture. През 1997 г. се отказва от спортните игри и прави нещо съвсем различно - realtime-стратегията TOTAL ANNIHILATION, която заедно с последвалия я датадиск THE CORE CONTINGENCY се радва на изключителен успех. През май 1998 г. основава в Kirkland (на юг от Сиатъл) фирмата GAS POWERED GAMES, където сега се подготвя DUNGEON SIEGE.

Master Games: Най-прочутата ви игра е стратегията TOTAL ANNIHILATION. Сега правите екшън RPG-то DUNGEON SIEGE. А сте започнал със спортни игри. Как стана така?

Chris Taylor: Когато през 1988 г. започнах да работя за фирмата DISTINCTIVE SOFTWARE, ми се щеше да правя игри с много пукотевици и взривове. Обаче първото, което шефовете ми възложиха, беше да направя HARDBALL 2. Бях доста разочарован, но си рекох: щом съм се захванал с правене на игри, трябва да си пробия път към върха, а после ще правя каквото искам.



MG: Още през следващата (1989) година HARDBALL 2 стана Игра на годината, което си е голям авторски и търговски успех. Но защо след успеха и на TOTAL ANNIHILATION се впуснахте в правене на екшън RPG във вече своя фирма? Значи ли това, че зарязвате realtime-стратегиите?

Chris Taylor: В никакъв случай! Сега в моята фирма първо ще завършим DUNGEON SIEGE, а после ще им дойде времето и на стратегиите. Но засега всичко е съсредоточено само към DUNGEON SIEGE.

MG: Още отсега геймърските погледи са вперени в DUNGEON SIEGE и вече се сипят хвалби. Какво ново ще донесе тази игра?

Chris Taylor: DUNGEON SIEGE е екшън-фентъзи-RPG, която подобно на TOTAL ANNIHILATION притежава основните елементи на жанра, от който произлиза, но заради оригиналността и по-добрата игралност малко ги поизменя. Това е огромно предизвикателство - да докажеш, че и в традиционните жанрове има големи възможности за маневриране и че човек, за да успее, не бива да спира пред измислени бариери и да се страхува от експерименти. Затова например решихме да позволим на геймърите да управляват цели десет фигури.

MG: Защо тръгнахте в тази посока?

Chris Taylor: Като свършихме работата по датадиска към TOTAL ANNIHILATION, ми хрумна, че не бива да мислим само за първичната игра, но и за различните й подобрения и датадискове. Затова оставяме архитектурата на играта достъпна за отделни талантливи програмисти, които да създават свои сюжети и фигури. Що се отнася до жанра RPG, черпил съм вдъхновение от DIABLO, която смятам за отлична игра и на чиито създатели искрено се възхищавам. Освен това винаги са ме привличали сюжетите, в които се оказвате в непознат свят, без никаква представа за това, какво става там, и в началото само се ориентирате къде сте и какво се случва. Ето на този принцип искаме да поставим и DUNGEON SIEGE. Разбира се, ще се погрижим и за най-малките подробности в играта. В магазините можете да направите рекламация на купена стока; от лекарството пиете толкова, колкото е необходимо, а останалото изливате, за да не ви заема излишно място; в града наемате пони, с което да си пренасяте вещите...

MG: Споменахте DIABLO, но за тази игра RPG-феновете ръмжат, че са окастрени класическите AD&D елементи. Как стоят нещата в DUNGEON SIEGE с избора и развитието на фигурите?

Chris Taylor: В началото избирате една фигура - вашия си герой. Но можете да определите професията му. Той се развива според личните си действия, нещо като в ULTIMA ONLINE. Ако героят ви по-често се бие с

меча, способността му да използва това оръжие расте. Ако вълшебства, става добър вълшебник. Така е и с останалите фигури.

MG: А каква е ролята в DUNGEON SIEGE на quest-ите?

Chris Taylor: Всъщност цялата игра е един голям quest с множество по-малки subquest-чета. Важното е да се проумее, какво всъщност става в света Dungeon Siege и да се реши проблемът. Повече засега не мога да кажа. Почакайте играта да се появи.

MG: Ще чакаме с нетърпение и благодарим за разговора.

Chris Taylor: И аз благодаря, че ви има.

Но чувствам че остарявам
И всички онези песни
Отекват в далечината
Подобно на звука на вятърна мелница
Която се върти в кръг
Предполагам че завинаги ще си остана
Войник на съдбата

Бруталността и жестокостта са ключови думи за SOLDIER OF FORTUNE, създадена от RAVEN и разпространявана от ACTIVISION. **Никоя друга игра** не може да се похвали с такива детайлни гледки на **агонизиращи тела, откъсващи се крайници и шуртящи потоци кръв**. На теория SOLDIER OF FORTUNE е предвидена за геймърска аудитория 17+, но тъй като всички са наясно, че това всъщност означава само "добри препоръки", играта

има още два варианта, освен оригинала с неговата full violence - low violence, и определяемо ниво на степента на изобразяване на насилието. За да е ясно колко сериозни са тези опции: има възможност за парола, с която да се ограничи промяната им! Заради достоверността RAVEN са наели за консултант при разработката на играта истински професионален наемник - John Mullins, на чието име е наречен и default-ния player. Крайният резултат от пренасянето на реалистичната "наемническа" атмосфера заслужава овации. Макар че мелетата много наподобяват тези от стандартните firstperson shooter-и, междинните анимации и честият контакт със съмишлениците внасят доста по-различна нотка. Завръзката е елементарна. От гангстерска война в Щатите се стига до преследване на откраднати материали за производство на атомни бомби. И се завърта луда гонитба по целия глобус, с кратки отскачания за изпълнение и на други задачи. Десетте основни мисии се разпростират в 31 нива, ситуирани обикновено все там, където има ако не световен, то поне местен военен конфликт. Идеята е проста, а целта е една -

оцеляване. Което после се оказва, че никак не е малко. **Енджинът** е класически Q2, но така стабилно е разкрасен, че направо не се познава. Общото впечатление е за нещо ново и невиждано. Дизайнът на заобикалящата среда е уникален и пресъздава напълно автентично пътешествията по цялото земно кълбо при отделните мисии - от Ню Йорк през Сибир, Судан, Косово и Багдат до Япония. Мрачни складове, затрупани с кутии. Просмукани с вода канализационни шахти. Древни замъци, озарени от факли... Това съвсем не е основният коз на SOF, но дребните подробности са нещо, което здравата набутва геймъра в атмосферата на играта. Представете си функциониращи кошчета за боклук, полюляващи се от течението лампи, изпъскани до блясък огледални повърхности, отскачащи и търкалящи се със звън по пода гилзи... Наглед все дреболии, които обаче създават удоволствие от допира със света на SOF. **Основното**, на което залага RAVEN, са уникалните графични ефекти, постигнати със специално разработената и патентована система за рендиране GHOUL. Тя

Забравете тази балада на "Дийп Пърпъл" и сантиментално-меланхоличните настроения. Да си Войник на съдбата е повече от професия, призвание е! От години съществува **организация**, наречена по този начин. Тя издава култово списание със същото име (и в електронен вид) и се самоопределя като провоенна, горещо патриотична и застъпваща се с **всички средства** за свободата на личността и за възможността тя се извоюва, без значение за кое местенце по земното кълбо става въпрос. Американците страдат от **грандомания**. И като най-напреднали в почти всичко, си позволят да се **бъркат** във всеки световен конфликт. Нямат значение **цената и средствата**, а щом ситуациите станат крайни, действат отчаяно...

изключително много улеснява работата на дизайнерите, без да е обвързана с конкретен енджин. В случая чрез нея е създадено динамично осветление, рендирани са моделите и е олекотен преноса на информация при играта по Интернет. По този начин отделно се анимира осветлението на отделните модели, а сенките, хвърляни върху пода, зависят от източниците на светлина наоколо. **Цветовете** са изцяло 32-битови, така че хардуерното ускорение е задължително. В играта има **277 различни текстури на човешки лица**, които се срещат с развитието на действието. По телата на моделите са формирани **26 отделни кървящи зони**, които определят поведението и външния вид на модела, когато е оцелен.

Ако го улучите в гърлото, пада на колене, притискайки ръце върху бликащите струи кръв. Щом пострада единия му крак, започва да подскача на другия. А при изстрел в главата директно се струполясва назад. Не забра-

Килър, друго няма

SOLDIER OF FORTUNE

вяйте, че при нефатално поражение, след малко гърчове и присвивания, противникът се сеща, че има и оръжие, с което да си го върне тъпкано. Но при абсолютно точен изстрел оръжието дори може да бъде избито от ръцете му. Търкалящите се наоколо части от човешката анатомия вече сме ги виждали многократно, но сега това е по-детайлно от всякога, така че да внимават любителите на пуцалки с по-слаби стомаси! В началото тези гледки изглеждат ужасяващи, но бързо се свиква. Gameplay-ът е изключително динамичен, което е характерно за повечето firstperson-и, и управлението не е по-различно от обичайното. **SOF** може би е най-завършеният от всички представители на жанра от последните няколко години. Всеки от другите има и добри, и лоши страни. **Диво и невероятно звучи, но в SOF е трудно да се намери какъвто и да е недостатък**, ако не броим прекалената бруталност, която обаче лесно влиза под контрол. Заедно с перфектната графика, звуковите ефекти са повече от реалистични - дрънчене, предсмъртни крясъци и писъци, ехо от стъпки, ромон на течаща вода... Гласовете, които се чуват, са на професионални актьори. А който държи истински да се съсредоточи върху играта, но има навика да изключва музиката още преди да я е чул, нека да не прибързва, защото сетне може само да съжалява. Музикалното оформление не се натрапва или разсейва, а подпира напрежението в критичните моменти. **Предвидена е специална поддръжка за A3D 2.0 и SBLIVE 2.0** като стандартни за звуково оформление. Друго похвално нещо в играта е наличието на измервател на шума, чието приложение обаче не е безшумно промъкване покрай недочуващи врагове като в THIEF, а по-скоро поощрява точността - логично е, по-малко шум при стрелбата привлича по-малко нови врагове. По подразбиране има ограничен брой слотове за запазване на играта на всяко ниво, което цели да не се прави save след всеки убит враг или пред всяка врата. Мултиплеър, разбира се, има, но в нашенските условия за съжаление можем само да мечтаем за надеждна връзка с Won.net (world opponent network). Поддържаните от него начини на игра са стандартни: Deathmatch, Assassin, Arsenal, Team Deathmatch And Capture The Flag. **Накратко казано**, SOLDIER OF FORTUNE е съвършен first person shooter, който се появява доста покъсно от повечето подобни игри, но доказва, че чакането определено си е заслужавало. Играта може би е малко по-кървава от обичайното, но пък има достатъчно опции за предпазване на по-крехките душици. На подходяща машина върви по перфектен начин и си е направо основателна причина за безсънни нощи. Ако имате възможността да й се порадвате в нейния пълен блясък и не ви липсва кураж за доста по-яки мелета от всичко, което сте виждали досега, горещо ви я препоръчвам. И не забравяйте: каквото и да правите, винаги си пазете гърба - това спасява живота. Понякога...

Кали

Арсеналът, най-важното при shooter-ите: Knife - нож, с който може да се съсече всеки враг; налага се да го правите, особено като попривърши всичко друго от арсенала; работата с него е просто мятане по противника с възможност да си го приберете след това. **Small Pistol**(.9mm) - стандартен пистолет. **Large Pistol**(.44 Cal) - доста сериозен калибър. **Shotgun** - идеално отнася части от телата на противниците. **Silenced Machine Pistol** - автоматичен пистолет със заглушител. **Light Machine Gun** - лека картечница. **Heavy Machine Gun** - тежка картечница. **Sniper Riffle** - снайперско оръжие, чийто прицел не оставя шанс за никой недобре прикрит враг. **Grenade Launcher** - гранатомет... какво повече! **Rocket Launcher** - преносима ракетна установка. **Microwave Pulse Gun** - микровълнова импулсна картечница. **Flamegun** - горелка за затопляне на позастинали взаимоотношения. Естествено, нямате всичко това през цялото време. В началото на мисията избирате как ще се екипирате, а сетне придобивате и друго от гореизброеното. Плюс още някои полезни вещи. **Flash Grenades** - осветяващи гранати. **C4 Plastic Explosives** with Timer - пластичен експлозив със закъснител. **Neural Pulse Grenades** - нервнопаралитични гранати. **Night Vision Goggles** - очила за нощно виждане, безценни при лутане в канализации, тунели и подземни заводи

Raven Software / Activision

PC WIN '95 / '98 / NT 4.0

MIN.: P 233, 48/64 Mb RAM, 4xCD, 550 Mb HDD, 3D Accelerator, DirectX 6.0

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, high-end 3D OpenGL, DirectX 7.0

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА(up to 32)

Оценка 10/10

-GM-

Теночтитлан...
Тлалок...
Хуитцилопочтли...
Куикуилко...
Тлателолко...

THEOCRACY

...просто става дума за един велик народ в историята на човечеството.

...за ацтеките ...свирепият свят на ацтеките

не, това не е шега, нито скоропоговорка...

THEOCRACY е строително-военна realtime-стратегия, която на пръв поглед напомня за SETTLERS, на втори - за AGE OF EMPIRES, а на трети - за себе си и само за себе си. Каква е ролята ви? Вожд на ацтекско племе. Каква е вашата задача? Да подчините останалите племена, да завладеете Централна Америка и да изгоните от тези все още райски кътчета гадните европейски завоеватели. С какво разполагате? С работници и роби, жреци и войници, търговци и дипломати, изобщо с всичко, което има добрата стратегия. **"Основната"** гледна точка в играта е предварително рендиран псевдо-3D-поглед, т.е. нищо оригинално. Оригиналното идва после. След кратко геймене схващате, че изобразява-

ната площ е прекалено "разорана". Натискате F2 и тогава се появява втората гледна точка - "отдалечената". Сега вече виждате по-голямата част от провинцията като на длан (делата вървят най-вече в една провинция), а още по-интересното е, че всичко действа все така. Придвижвате единици, строите, събаряте, воювате... **Тази** странна система е уникална. В "основния поглед" всичко е красиво изрисувано и анимирано, фигурите са едри и лесно се кликва върху тях, а ако строите сграда, поставяте я точно там, където искате. Но потрябва ли ви по-голяма прегледност върху околността, само с натискането на един клавиш превключвате и мигом виждате къде какво става. При това има и "птичи поглед", в който провинцията излиза цялата (обаче нищо не се управлява), и "световен поглед", в който виждате всички провинции накуп. **Овладяването** на цялата област не е лесна работа. Отделните провинции са доста независими една от друга. Всяка провинция изглежда като по-малка мисия от SETTLERS, обаче THEOCRACY не е разделена на мисии и трябва да управлявате едновременно своите провинции. Проблемът е опростен с две неща. Първо, между отделните си територии може неограничено да премествате храна, войници или строителен материал (натоварвате ги и тръгвате). Второ, в началото на кампанията имате само една територия - останалите трябва да се завладеят. **Цялата** област и пълната провинция могат да се следят в споменатия "световен поглед" и точно тук е оригиналността на играта. Само от тази гледна точка времето тече. Наблюдавате директно провинцията, премествате войници, давате им заповеди, прегрупирате армиите, тренирате хората. Но ако искате нещо наистина да стане докрай (някой да завърши тренировката си, някой да довърши сградата и т.н.), трябва да превключите към време с избрана от вас скорост - от "един ден за една секунда", та чак до "не смогвам да следя броя на годините". Само при този поглед и при включено време армиите се движат между провинциите, керваните вървят, строителите строят (или събарят) сгради, раждат се деца и т.н. **Ако** се срещнат две армии в една провинция, превключвате на "основния" псевдо-3D поглед и се сражавате. Битките са решени сравнително добре, но е доста трудно да контролирате по-голяма армия. Разполагате с три рода войници: пехотинци с мечове, копиеносци и далекобойни лукострелци. Някъде по-късно в играта се сдобивате и с по-специални оръжия - балистични, ягуари и най-вече жреци с огромна сила, а маната за вълшебстване ви идва от кръвта на принесените в жертва пленници или от робите. **На** битките е отделено специално внимание. Единиците ги съчетавате

в групи и правите по-големи формации. Ако те не ви се нравят, създавате си свои индивидуални формации - кликвате, отваря се квадратна мрежа, на която разполагате войничетата, и готово. Изкуственият интелект (AI) в играта не е лош и няма много да ви затрудни фактът, че битките понякога са много бързи, а войниците в тях са малко множко за realtime-стратегия. Така или иначе, воюването в THEOCRACY е чудесно забавление. **Мениджмънтът** на провинциите е класически. Близо до гората строите дърводелница, край скалите - каменоломна, на ливадата - ферма... Технически всичко е наред, графиката е красива и прегледна, туктам рендираното филмче не дразни, а музиката може да се слуша. Имате под ръка една дълга кампания за завладяване на Централна Америка, tutorial (за съжаление, само MPEG филмчета, нищо интерактивно) и самостоятелни мисии, които са част от необходимите знания, за да се справите с THEOCRACY. **Добра е тази игра**. Не е лесно податлива и трудно се навлиза в нея, но веднъж успеете ли, става страшно интересна. Управлението й е мъчничко и особено в началото губите. Но нали успехът идва при търпеливите!

Интернет: **http://www.theocracy.com**.

Конкурентите на Theocracy

Settlers 3 - #8 на MG, '98
Anno 1602 - #4 на MG, '98
Knights and Merchants - #5 на MG, '98

Справка

1. Теночтитлан: столицата на ацтеките; 2. Тлалок: ацтекски бог на дъжда; 3. Хуитцилопочтли: ацтекски бог на войната; 4. Куикуилко: ацтекски град, залят от лавата на вулкан; 5. Тлателолко: голям ацтекски открит пазар

Philos Laboratories / UbiSoft

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 200 Mb HDD

OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 24xCD, 200 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10 -GM-

MNEWS MICROS

Microsoft Gamestock 2000: Love, Peace, Games

Доклад на агент 00S,
наше спецоко в Seattle, USA

Дата: 26/02/2K. **Място:** центърът за конференции на MICROSOFT. **Повод:** новите игри и всичко, свързано с тях - тенденции, технологии и т.н. **Гвоздеи:** доклади (например на тема "защо втората AGE OF EMPIRES е продадена в два милиона екземпляра, от които един милион в Германия?") и близки и по-далечни проекти за нови игри. **Размишления:** защо всички представени проекти за нови игри изглеждат добре, много добре и страшно добре? А после някои от игрите се оказват кофти, много кофти и страшно кофти... **Видяно:** Философските въпроси край нямат, затова напред към конкретното. Изпробвах нещо от най-новия игрови хардуер. Игровата периферия SideWinder на MICROSOFT е сред най-доброто, което можем да пъхнем в своите компютри. А в най-близко бъдеще ще разполагаме с три нови продукта. **Hi-end joystick SideWinder Force Feedback 2** изхожда от популярния модел Force Feedback Pro. Освен нов външен вид и по-ефективно разположение на бутоните (16 различни функции), има в себе си свой енергиен източник и специален 16-битов процесор с честота 25 MHz, осигуряваща 100 force-feed-back-функции. Джойстикът ще се появи на световния пазар през октомври. **SideWinder Strategic Commander** е убийствено combo, при което едната ви ръка стиска любимия "гризач" (мишката), а другата е върху специално макроприспособление с 6 бутона за програмиране и 3 за shift-иране. Разпределяне на функциите между отделните бутони или програмиране на цели ходове от действията е възможно със специален record-бутон, без прекъсване по време на играта. Горната част на това чудо е подвижна, тъй че докато с мишката избирате единиците, на Strategic Commander-а светкавично чукате необходимите ви действия. Опитах как става тази работа с AGE OF EMPIRES 2 и ROLLERCOASTER TYCOON - въпреки необичайното чувство, че и двете ми ръце са заети, геймът е по-бърз и по-ефективен. Това помагало с цена около 60$ излиза наесен. **SideWinder Game Voice** (около 70$) изглежда страхотно. Става дума за комплексно решение за словесна комуникация между геймърите по Интернет - ефектни слушалки с микрофон и специална "шайба" и няколко бутона със съответния софтуер. Това приспособление предлага куп възможности. Да говорите с отделни геймъри или с цели отбори (например да планирате със свои колеги някаква тактика, без съперниците ви да разберат). Или да извиквате с гласа си своето любимо оръжие. Можете да разговаряте с 64 геймъри в специален chat room. От цялата тази конференция ми стана ясно едно. MICROSOFT в никой случай няма да се остави да закъснее за влака с компютърните игри. Дори винаги ще е малко порано на гарата. Защото само така се печелят фенове и пари. И то много фенове и много пари.

13 подготвяни игри

ALLEGIANCE (Microsoft) - космически симулатор; пролетта на 2000 г. **BASEBALL 2001** (Microsoft) - бейзболен симулатор; април 2000 г. **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2** (Microsoft) - самолетен симулатор за периода на Втората световна война; края на 2000 г. **CONQUEST FRONTIER WARS** (Digital Anvil) - космическа realtime-стратегия; края на 2000 г. **CRIMSON SKIES** (Zipper Interactive и Microsoft) - самолетен псевдосимулатор, вдъхновен от едноименен комикс; есента на 2000 г. **DUNGEON SIEGE** (Gas Powered Games) - фентъзи RPG с елементи на RTS; началото на 2001 г. **LINKS 2001** (Microsoft) - възможност да спечелите на голф цели 80 000 долара; края на 2000 г. **LOOSE CANNON** (Digital Anvil) - невероятен екшън от създателите на Crusader; края на 2000 г. **MECH COMMANDER TM 2** (Microsoft) - продължение на известната realtime-стратегия; началото на 2001 г. **MECHWARRIOR 4** (Microsoft) - четвърта серия на известния mech-симулатор; края на 2000 г. **MIDTOWN MADNESS 2** (Angel Studios) - втора серия на любимата на всички автомобилна лудост; края на 2000 г. **MOTOCROSS MADNESS 2** (Rainbow Studios) - още по-забавна и от първата серия; лятото на 2000 г. **STARLANCER** (Digital Anvil) - рецензия за тази игра можете да прочетете в броя на MG, който държите в ръцете си. **Официални страници** за конференцията Microsoft Gamestock 2000:
http://www.microsoft.com/games/gamestock2000 • http://zone.msn.com • http://microsoft.com/games

METAL FATIGUE

същинска триизмерна realtime-стратегия

Жанрът на realtime-стратегиите се появи с DUNE 2. Оттогава излязоха какви ли не подобни игри - всяка с нещо ново, но без революционни промени в основната концепция. **TOTAL ANNIHILATION** се прослави с триизмерен свят. **WARZONE 2100** - с триизмерен енджин. Но покрай тогавашната компютърна технология никоя от тези игри визуално не стана толкова атрактивна, колкото двуизмерните. Та до днес. **И ето, най-сетне дойде истинската 3D-стратегия: METAL FATIGUE.** Сюжетът пак е съсредоточен в бъдещето, което някои виждат в розово, други в черно. А за фирмата производител ZONO то е сиво. Хората са се научили да летят по-бързо от светлината. Намерили са останките от древните цивилизации. Но скучаят, защото не откриват нова жива раса, по която да стрелят и да си запълват тъпите дни и нощи. Решават да се трепят помежду си. А за да е това изтребване по-елегантно, три вражески корпорации създават гигантски роботи, нещо като съвременни самураи, които с мечове, ракети и енергийни оръжия се бият едни срещу други. А редом с тях се движат танкове, оръдия и самолети.

Наглед METAL FATIGUE е типична realtime-стратегия. Строите база, добивате суровини (всъщност само една - енергия), отбранявате базата, произвеждате единици, строите още по-голяма база... След малко геймене обаче загряваш, че има още много и много неща. Та за тях ни е думата.

3D-то

Първото, което се набива в очите, е триизмерността на играта. Действате с камерата както ви кефне - можете да въртите плавно картината наляво и надясно, да приближавате, да отдалечавате, да накланяте. Вярно, това вече сме го виждали много пъти, но едва сега най-сетне става дума не за ефекти, а за същинска РАБОТА. Картината може толкова да се отдалечи, че да виждате цялото бойно поле като на длан. Или да я приближите така, че да видите и мухата, която прелита пред танка. Геймите в един поглед (някакъв среден, да речем), а от време на време хвърляте по едно око на околността със завъртане на камерата. Ако битката се разпростре по-нашироко, гледате по-отвисоко. Супер!

ZOOM ZOOM

Combot-ите

Надявам се вече е ясно, че в тази игра става дума за гигантски бойни роботи. Всичко се върти около тях. Танковете, картечниците и топовете са само фон, поддръжка на истинските бойци, на роботите. Не е важно как се развива битката между конвенционални единици - щом дойде combot-ът, всичко се решава мигом.

Combot-ът е тотално унищожителен. С един замах с меча или с лапата си размазва по-слабите единици (по-силните - с два замаха). Появи ли се в нечий тил, съпротивата става безсмислена. Но когато два робота застанат срещу други два робота, настъпва времето за истинската стратегия. Тогава решавате къде да воювате, какво да правите със спомагателните единици, как да ремонтирате роботите по време на битката и т.н. Пространството за стратегия тук е дос-

та голямо, тъй като екипажите на някои combot-и не бива да загиват (по сюжетни причини). Така че никога не бъдете сигурни, че сте спечелили битката, дори при явно превъзходство.

3-те бойни полета

Битките в METAL FATIGUE се водят на три бойни полета - на повърхността на планетата, в орбита и в подземията. На повърхността побоището е по обикновения realtime-начин. В орбита строите и ходите само през пригодени астероиди, между които прехвърчате, ако имате крила или ракети. Подземието е съвсем друга работа. В него използвате асансьори и ако не ви хареса как са прокопани, е възможно да си ги доиздълбаете така, както ви се още. Combot-ите не стават за подземието (просто не могат да се вместят), затова пък там можете да строите бази - има богати находища на полезни изкопаеми и отдолу много по-изненадващо можете да атакувате врагове си. **Е, по-някога** тези три бойни полета поотбъркват, но пък са голямо разнообразие в сравнение с другите RTS-и.

Стратегии с роботи

Екшън-симулатори с гигантски роботи има доста, но в стратегиите подобни великани не се срещат често. Когато се появи робот, той е само един от многото и играта не зависи много-много от него (TIBERIAN SUN). А стратегиите, които наистина се занимават с роботите и които заслужават да ги споменем, не са от категорията на класическите RTS.

Cyberstorm I и II

Първата стратегия с големи роботи е дело на SIERRA. Наместена е в света Earthsiege (както и едноименният симулатор) и е ходова. Втората серия се появи след MECHCOMMANDER и изненада със своята увлекателност и изпипаност.

MechCommander

Отлична стратегия в света Bettletech, известен с гигантските си роботи (mech-ове). Играе се в real-time. Най-интересното са добре направените мисии и добре прекопираните роботи от симулаторната версия.

И т.н...

Интересна новост в играта е пред-build режимът в началото на някои мисии. Получавате място за база, определено количество суровини и започвате да строите такава база, каквато искате. Чак след като останете доволен от построеното (или сте изчерпали всички ресурси), кликвате върху клавиша и мисията започва. Великолепно измислено. Други готини неща в играта са например развиването на единиците. Спомагателните единици, градите или екипажите на combot-ите между мисиите могат да се ъпгрейдват. Ако сте привърженици на отбраната, имате изненадващо изпипани защитни съоръжения с непобедимо топовно въоръжение. Ако сте строители, разполагате с възхитително голям избор от нареждания за строителните единици. Избирате някоя от три вражески страни и играете различна кампания на страната на всяка от тях. И още: увлекателен сюжет, чудесна графика, добро звуково оформление. **Накратко казано**, METAL FATIGUE е добро начинание и прекрасен пример, че в RTS-ите има предостатъчно място за стратегии.

Интернет: http:/www.prognosis.com
http:/www.metalfatigue.com

-GM-

Zono / Psygnosis

PC WIN '95 / '98

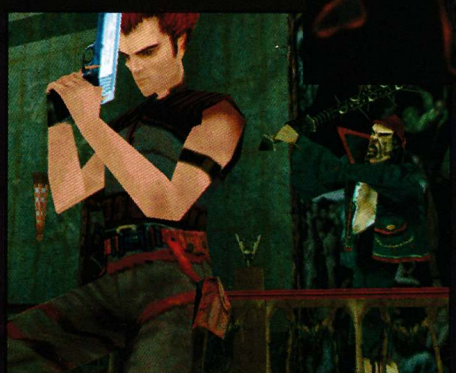
MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 65 Mb HDD, 3D cart
OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 150 Mb HDD, high-end 3D
Ускорител 3D: 3Ddx, D3D; **Мултиплеър:** ДА

Оценка 9/10

WWW L@ TV

Как се забавляваме сега пред телевизорите, братя геймъри? Ами, никак, ще ми кажете. И по Канала, и по Ефира и по кабелните телевизии - все едни и същи предавания - или тъпи кръстословици на Къци Вапцаров, или плоските майтапи на Венци или старите вицове на Шкумбата. И най-много, някое и друго семейно шоу...

А как ще се забавляваме в недалечното бъдеще? **Ами, например ето как**. Представете си директно предаване по телевизията, в което някой нещастник бяга, спотайва се, стреля с истински куршуми, само и само да отърве кожата. А ние си седим пред телевизорите и се кефим -независимо, дали оня ще се спаси или ще гушне босилека. След което най-спокойно си лягаме да му поспим. (Идеята съвсем не е нова - лично аз се сещам поне за два-три игрални филма с такъв сюжет.) *И още един въпрос, братя геймъри. Нали разбирате, какви приходи от реклама ще има телевизията при едни такива предавания?* **Огромни!** Та коя фирма няма да плати щури мангизи, за да й излъчат рекламния клип секунди преди предсмъртната агония на нещастника? Ето тези въпроси изглежда са накарали момчетата от фирмата Gamesquad да се захванат с играта Devil Inside, която ни разказва за едно телевизионно шоу от бъдещето. Точно в деня на американския празник Halloween бившият следовател Dave Cooper, вече телевизионен журналист, трябва да проучи изоставената резиденция Shadow Gate, за която се говори, че едно време в нея живеел някакъв масов убиец, а сега била обитавана от някакви духове. Заедно с Dave към тази разпадащо се имение се отправя и един теле-оператор, една теле-камера и милиони теле-зрители, които следят директно това шоу на теле-компанията WWW L@. И докато Dave се бори за живота си срещу тълпи от немъртви, теле-зрителите се кефят, хрупайки пуканки и пийвайки кока-кола. Вашата задача е, естествено, това вълнуващо шоу да не вземе да приключи рано-рано (**заради смъртта на главния герой**) и зрителите от скука да не превключат на някой от перуанско-венецуелските сериали. На пръв поглед играта изглежда като обикновен екшън-адвенчър от рода на Tomb Raider или Outcast. За разлика обаче от тях акцентът в Devil Inside не е поставен върху адвенчърната част. Е, има, разбира се, и предмети, които трябва да използвате, но всеки ще се сети, че филмовата ролка трябва да се сложи в камерата, а билярдната топка - на билярдната маса. **Адвенчърната част заема** от целия обем на играта едва около десетина, петнайсет процента. Което според мен си е жалко. Защото, както обикновено се случва, екшънът често става стереотипен, а от баналността може да го измъкне само точното използване на точния предмет в точното време. Стихотворението, появяващо се в началото на играта, подсказва, какво трябва да направите, за да се отървете поне за миг от досадните зомбита, но, за съжаление, тази **добра идея** си остава самотна. **Екшън-частта,** която заема останалите 90 процента от играта, е обикновена 3D-пукотевица, наблюдавана "third-person" и то от няколко възможни погледа. Класическото тичане и стреляне всъщност е борбата на доброто срещу злото. В изоставената къща, около нея и под нея има десетки направо гадни немъртви, които постоянно ще ви пречат в тази борба и ще се опитват преждевременно да прекратят популярното теле-шоу. И затова на вас не ви остава нищо друго, освен да търчите срещу опасностите и да стреляте, да стреляте, да стреляте... От опит знаем, че в екшъните трудността на играенето се повишава с напредването ви в играта. В това отношение и Devil Inside не прави изключение. **Отначало зомбитата, които ще срещате, изглеждат като току-що събудени, още неизтрезнели, полюшкващи се алкохолици**, които, ако ви настигнат, могат само да се **подпрат** на вас и да ви **олигавят**. Но скоро след това ще се запознаете със старици, бутащи с едната ръка колички, а държащи в другата автомат. Докато накрая ще сблъскате и с настина опасно летящи насам натам **чудовища**, седнали в кресла с въртящи се картечници или със **затлъстели ракетометчици**, които ако ги уцелите няколко пъти, се пукат като панаирджийски балончета. Жалко, че авторите на играта не са си дали още малко зор да поработят върху противниците ви в играта и не са ги направили малко посложни, тъй че да не е достатъчно само точно да ги уцелвате, за да ги пратите обратно в пъкъла, откъдето са дошли. Вярно е, че ще се сблъскате с най-различни противници, но ликвидирането им доста еднообразно. Може ли екшън без разнообразни оръжия? **Не, разбира се.** В Devil Inside освен традиционните оръжия - пистолети, автомати, гранатомети и техните модификации (с и без заглушител), можете да се борите и с лък, изстрелващ избухливи стрели, с огнехвъргачка, с едно електрическо оръжие и, разбира се, с контактно оръжие. За смисъла на някои от оръжията може да се поспори, защото въпреки че ще ги имате почти двайсет на брой, за повечето от тях много-много муниции няма да имате. Тъй че най-добрите ви другари отново ще бъдат пистолетът със заглушител и класическата пушка. Що се отнася до стратегията на боевете, забавлението ви е **вързано в кърпа**. Всяко оръжие си има върху дулото монтиран лазерен мерник, с който лесно ще се целите в която си искате част на противника. И така да си отгърмявате който си искате крайник на гадното зомби. Най-добре е, разбира се, още с първия изстрел да му откъснете главата, но можете и да се кефите, като му отгърмявате крайниците



Gamesquad / Cryo Interactive

PC WIN '95 / '98

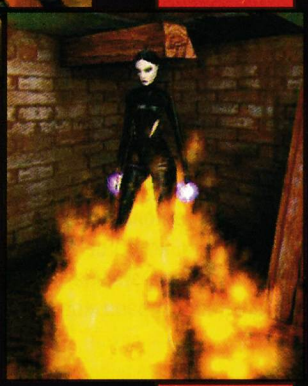
MIN.: P 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 8xCD, 300 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

-GM-



един по един. И накрая се приближите към това, което е останало и го гръмнете в главата. Обаче хич и не си мислете, че всичко е толкова лесно, колкото ви го описвам. Мерникът по някакви си странни причини трепери, **зомбитата се клатушкат насам-натам**, а на всичкото отгоре при някои цели и в някои ситуации мерникът не се вижда много добре. Друга странност е, че стреляйки от по-голямо разстояние правите много по-малка рана, отколкото ако гърмите отблизо. За малко да забравя да ви предупредя, че вашият главен герой **Dave страда от** раздвояване на личността, което значи, че в подходящ момент **можете да го превърнете в Deva**. Тази демонична мършава жена, надарена с мънички крилца, по принцип може да прави същото, което прави и Dave, само че вместо оръжия използва магии и може да лети (нещо, което ще ви влезе в работа в играта само един-единствен път). Иначе тази **мадама не става** почти за нищо. Нейните магии, макар и може би по-силни от оръжията на Dave, всъщност сами се насочват към средата на тялото на противника, т.е. към най-тъпото място, в което може да уцелите противника. Лично аз през цялата игра използвах услугите на Deva само няколко пъти (и то разнообразие) и само веднъж, за да преодолея една дълбока пропаст. Иначе мадамата ми беше съвсем излишна. Е, освен може би в самия край на играта... Няколко думи и за gameplay-я на играта. Докато в началото на Devil Inside трудно понасяте присъствието на полумалоумния коментатор, който ви се меси навсякъде, по-късно постепенно започвате да се ориентирате и да разбирате, че не е чак толкова сложно и дори всичко започва да ви харесва. Забравяте досадника, предаващ от студиото и се съсредоточавате върху все новите и нови задачи. Така например, в резиденцията влиза **смахната коментаторка** от научен теле-канал, която се мъчи да докаже, че всичко, което става е измислица. Да, ама (като живо опровержение) немъртвите я **гепват и отмъкват**. Което означава, че ще трябва и нея да я спасявате. След което ония чудовища пленяват някого другиго и вие се заемате веднага с неговото спасение. В такъв един момент играта вече така ви увлича, че вие престават да обръщате внимание и на шоуто, и на дребните неприятни моменти (например, лошата видимост на някои предмети, особено на ключовете) и на невъзможността да отскачате бързо встрани пред някоя картечна серия. Защото сте разбрали, че най-главното за вас е да намерите **най-немъртвия от немъртвите и да го усмъртите**. Какво още може да се добави? Може би само това, че повечето от обектите в играта са само **плоски текстури**, тъй че не можете само за кеф да стреляте по лампи, огледала и статуи (освен онези, които са определени точно за тази цел). И един съвет от мен - ако нещо ви вбеси, преспокойно **застреляйте теле-оператора**. Такива персони теле-компанията ги има **на щат много** и щом един от тях пукне, веднага ще ви пратят нов. Тъй че с две думи - Devil Inside си е една доста добра игра. Официално страница на играта - **www.devil-inside.com**

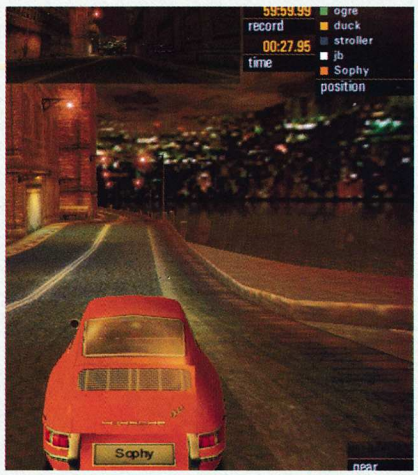
PORSCHE 2000 need for speed

европастандарти

Още миналата година авторите на серията NEED FOR SPEED показаха, че са наясно с клетите душички на компютърните "състезатели" - ROAD CHALLENGE се оказа сполучлива игра с перфектно балансирана игралност и с цял ред находки, включително забавно разработена кариера. Сега е още по-добре: **ELECTRONIC ARTS са надминали себе си и с PORSCHE 2000** подават **бонбонче**, което ще **смучем** поне до края на годината. **Добрата новина е, че за върхова автомобилна игра няма да чакаме до Коледа. Тя вече е тук.** Направо излишно е да хвалим прекрасната графика. Какво друго можеше да се очаква, освен по-нататъшно усъвършенстване на "картинките"! С други думи, купувайте нови монитори и върхови графични карти - за NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 инвестицията категорично се изплаща. Още повече, че графиката в тази игра не е самоцелна (като например във FORD RACING), а е само солидна основа на отлична състезателна игра. Тук за пръв път караме с някакво изражение на лицето. Засега не може да приложите собствена снимка, но имате на разположение осем нарисувани - все е нещо. Когато отворите основното меню, се изцъкляте от изненада, защото тук ви чакат отведнъж няколко интересни предложения как да се кефите зад волана на поршето. Нека да не споря, това е предрешена работа: в петата част на NEED FOR SPEED караме само коли марка Porsche. Което не е никакъв минус, тъй като ни се предлага огромна скала от разни модели. В края на краищата не е задължително във всяка състезателна игра да присъстват "всички" коли, я! **В основното меню** може да се избере Quick Race. Което, разбира се, не е кой знае каква изненада, но зад това предложение се крият цели три подпредложения - quick race, quick knockout и knockout. **Първата специална новост** на играта е Factory Driver, при който, след успешно завършване на приемния изпит, се включвате в изпитателния тим на Porsche. Този режим съдържа изпълнението на крайно интересни задачи. Хрумването е много интересно, но не е съвсем ясно дали това предложение пълноценно "замества" гонитбите с полицаите, които липсват тук като самостоятелен игрови режим. А те вероятно липсват, защото в коли Porsche не пътуват хаймани, които се надбягват с пазителите на закона, а прилични и дисциплинирани хора. Или, може би, защото никоя полицейска кола не може да се мери с Porsche. Не знам. Разбира се, Factory Driver съдържа гонитби и други екшън номера, но от по-различен характер, така че всъщност от нищо не се лишаваме. **Основен** в NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 е режимът Evolution, който донякъде е модификация на кариерата от миналата част. Но доста съществена модификация във всички направления. Увлича ви още при покупката на първия старичък кабриолет, а може и дори да ви разчувства. Принципът на купуване и продаване на коли, подобряването на качествата на колата със "спечелени" парички, е главният мотив на играта и е още по-

За да няма недоразумения, нека съвсем точно да се разберем. NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 категорично не е детайлна симулация на каране. **Играта има други предимства**: съвършено балансирани двигателни качества на автомобилите и екшън забавление. И именно това е **огромният й плюс.**

забавен от Четворката. В NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 преброих тринайсет трасета, никое от които не се повтаря от миналите части. Някои от тях са разположени в прекрасна планинска среда - Лазурния бряг, Шварцвалд, Пиринеите или Провансалските Алпи. В Нормандия или Корсика пък се кара по асфалтови пътища първа/втора категория в залесени равнини. Прекрасни са нощната Zone Industrielle и парадният Autobahn, магистрала с много подлези и надлези, които могат да съкратят или удължат трасето. Почти на всички трасета съществуват обиколки и съкращения. Само от вас зависи дали ще скъсите пътя, минавайки по технически трудна отсечка, или ще се движите спокойно по по-дългата асфалтова обиколка. Класическите състезателни трасета са три и всичките са в Монте Карло. Както вече е прието в NEED FOR SPEED, по всички трасета сте при различно време, денем или нощем, в обратна посока, огледално и огледално в обратна посока. Така че трасета всъщност са почти шейсет, което е напълно прилично число. **Тече ли ви вече слюнката?** А още не сте разбрали, че играта съдържа например и енциклопедия (хроника) на колите Porsche от 1948 до 2000 г. Фигурират всички модели - състезателни, Boxter, деветстотин (924, 944, 968) - просто всичко, което заводите са изпипали на производствените си конвейери и ка на колата. Това не е за вярване, но е голата истина. А в Location setup може подробно и прегледно да разгледате всички трасета, без да стъпите на тях с някое порше. Просто играта бъка от приятни новости. **Върховно забавление за дълго време благодарение на няколко обширни игрални режима.**



оригинални спейшъли, в които не на всеки е отредено да се вози. Друга симпатична дреболия: ако идете да купувате нова кола или в своя гараж, възможно е да огледате наистина обстойно возилото. Курсорът се променя в лапа и като почукате с нея на вратата на автомобила, можете да влезете вътре. Можете да "влезете" и в багажни-

Накратко за трасетата

Auvergne - разклонява се в три различни посоки, минава през прекрасен стар град

Normandie - трасе, пълно със съкращения по селски пътища в есенна атмосфера

Zone Industrial - нощ в града

Cote D`Azur - скали, скали и пак скали

Schwarzwald - горист планински пейзаж с прекрасни изгледи на околностите

Pyrennees - минава през голямата планина; в началото трябва да изберете между трудно проходима къса отсечка и удобен дълъг асфалтов път

Alpes Provence - серпантини в Алпите

Autobahn - широка магистрала с много подлези, надлези и истински и измамни скъсявания на трасето

Skid Pad - лудо трасе, от което само след минути получавате главозамайване

Monte Carlo - три класически състезателни трасета, включително преминаване през града

Corsika - прекрасен слънчев остров, може би най-красивото трасе в играта

EA / Bohemia Interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 8 Mb 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 12xCD, 620 Mb HDD, high-end 3D

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx; Мултиплеър: ДА

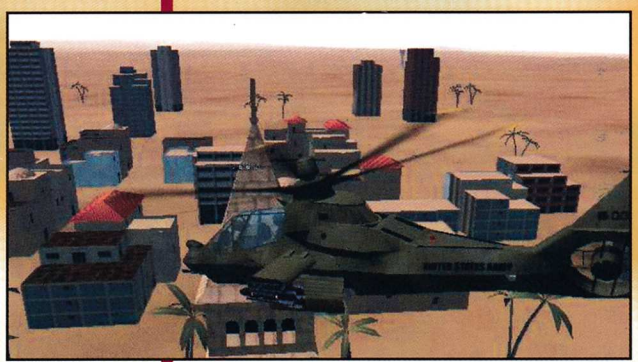
Оценка 9/10 -GM-

COMANCHE HOKUM

Сержант Jeff Kostoff лениво се протяга в стрелковото кресло на Chaparral. Палещото пладнешко слънце и глезещата се климатизация допълват умората след безсънната нощ. Но известието от разузнаването действа отрезвяващо. Неприятелят приближава. Потните пръсти конвулсивно натискат копчето на управляващия лост. Свистенето на хидравликата съпровожда отчаяния стремеж на стрелеца да обърне кулата в правилна посока. Последното, което вижда на дисплея, е белият силует на приближаващата ракета.

Тимът на RAZORWORKS влезе в полето на авиационните симулатори с определено виждане: нищо по-малко от серия свързани авиационни симулатори, които в крайна сметка трябва да изградят напълно функционално виртуално бойно поле. Първата

тухла в този мегаломански проект беше APACHE HAVOC. Поради относителната си простота и висока игралност тя намери куп привърженици. Сега на ред е продължението й COMANCHE HOKUM. **Машините** в APACHE HAVOC се различават по количеството електронни уреди, но тяхната първична употреба е горе-долу подобна. COMMANCHE HOKUM предлага далеч по-голямо разнообразие. Влезете ли в ролята на американците, сядате в ръбато и невидимо за радарите чудо, което е просмукано от страхотна електроника, но летателните му качества не са блестящи. От отсрещната страна има още по-екзотична машина с два коаксиални ротора, нетрадиционно много електроника за руска машина и катапултиращи седалки. **Подобно** на APACHE HAVOK, и тук ударението е върху комплексното оформяне на цялото бойно поле. Въоръжените сблъсъци се разиграват по цялата ширина на фронта, така че във въздуха не се чувствате като самотен герой в неравен бой с вражески орди. В отделни-

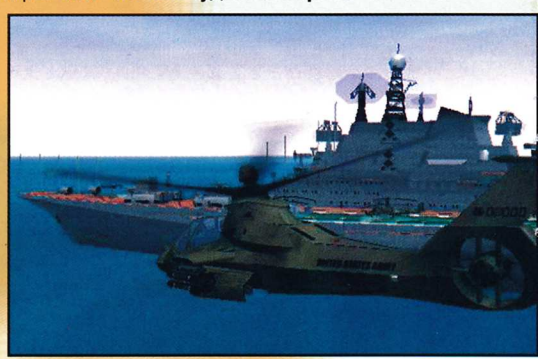


рате мощен хеликоптер. Машините реагират на всички ваши заповеди прекалено охотно - много от акробатични елементи, които компютърът ви позволява да вършите, в реалността биха завършили с пълна катастрофа. От друга страна, похвално добър е изкуственият интелект на Wingman-ите, които не ви следват като овце, а според възможностите използват терена за собствено прикритие. **Бих** препоръчал COMANCHE HOKUM по-скоро

нови сили в бойното небе

те мисии рядко налитате на схватка между сухопътни части, на нападение на чужди войски върху собствената база или на нападение на собствени изтребители върху радарна установка. Войната просто върви и без вашия активен принос (с машината си сте само нищожна дреболия), а за главните събития научавате от палубното радио. (Подобна детайлна обработка на бойното поле предлага може би само FALCON 4.) Преживяването от боя е подсилено с качествена графика. Сухопътните единици са изпипани най-детайлно. **Стилово** COMANCHE HOKUM е близо до своята предшественица. Авторите са оправили очебийните недостатъци на първата част, но все още авиационният модел и при максималната възможна трудност е твърде опростен. За разлика от TEAM ALLIGATOR нямате чувството, че пилотирате мощен хеликоптер. Машините реагират на всички ваши заповеди прекалено охотно - много от акробатични елементи, които компютърът ви позволява да вършите, в реалността биха завършили с пълна катастрофа. От друга страна, похвално добър е изкуственият интелект на Wingman-ите, които не ви следват като овце, а според възможностите използват терена за собствено прикритие. **Бих** препоръчал COMANCHE HOKUM по-скоро

на геймъри, които не са hardcor-ни виртуални летци. Това е симулатор точно по техния вкус: атрактивна графика, подходяща сложност на управление, достатъчно мисии (кампании в Йемен, Ливан и Тайван) и богати възможности за мултиплеър. Любителите на хиперреалистичното летене по-добре да си търсят друга игра. **Ако не сте удовлетворени от TEAM ALLIGATOR, засега нямате причина да зарязвате добрата стара APACHE LONGBOW 2...**



-GM-

Razworks / Empire interactive

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 64 Mb RAM, 500 Mb HDD

OPT.: P II 350, 128 Mb RAM, 500 Mb HDD, high-end 3D

Ускорител 3D: D3D;

Мултиплеър: IPX, TCP/IP

Оценка 8/10

ПРАВО В ЦЕЛТА!

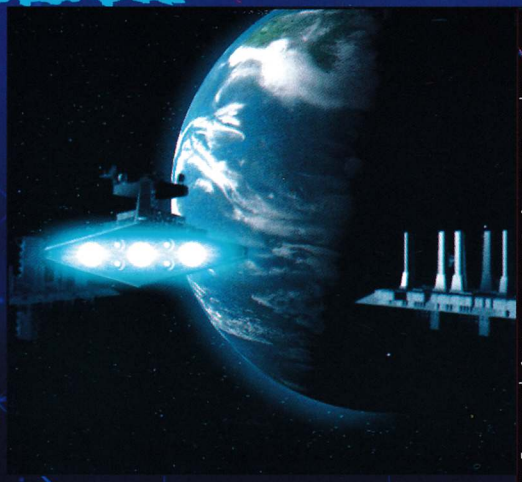
дизайн: дизайн

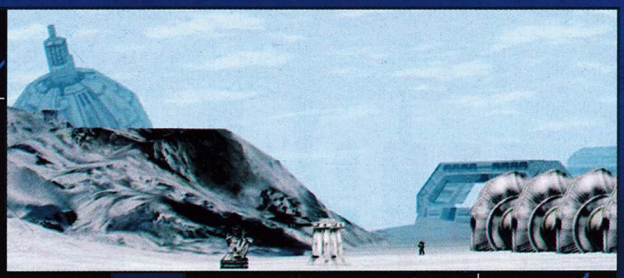
интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg



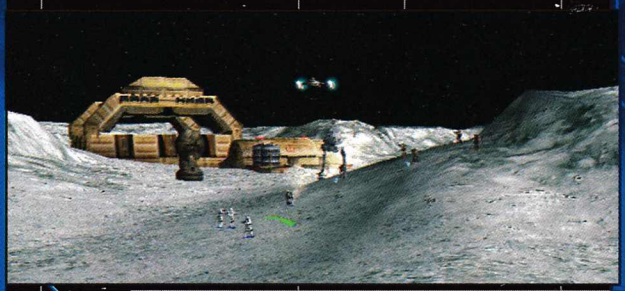


STAR WARS FORCE COMMANDER

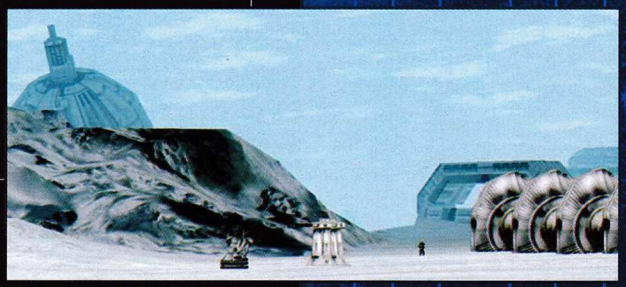
Стратегиите са може би най-слабата *част от машината за производство на игри на Лукас.* Помните ли REBELLION? Тя е именно опит в тази насока, макар и не кой знае какъв. Междинните анимации стават за гледане, но gameplay-ът е твърде отвлечен, за да задържи достатъчно дълго вниманието на феновете на стратегиите (същото важи и за филма). *FORCE COMMANDER потегли като грандиозен замисъл и се представи за пръв път на E3 през 1998 г.* Идеята е: realtime-стратегия изцяло в 3D. Обаче покрай суматохата около Episode 1 и двете игри по него, меко казано, поизостана и бе отложена няколко пъти, дори беше под въпрос дали изобщо някога ще излезе. В крайна сметка доживя да види бял свят, но пък ние май се поуморихме да чакаме... *Ако не сте от сорта die-hard fans на Звездни войни, пропуснете това заглавие.* Няма смисъл да се вживявате в свят, изпълнен с прекалено много странни същества с идиотски имена, още по-шашави локации, пръснати из цялата галактика, и купища уникални машинарии. Просто няма смисъл - едва ли ще наваксате всичко това. Ако обаче имате амбицията да прозрете страховито дълбокия смисъл на цялата тази поредица, тук ви е мястото. Предстои ви основно запознаване с около стотина ходещи, летящи и стрелящи превозни средства, които имате на разположение в процеса на игра. А времето, в което се развива действието, със сигурност е най-любимото според всеобщото мнение - започва с началото на "Нова надежда" и завършва малко след "Завръщането на джедаите"... Всеки може да избира. Да се поддаде на изкушението на тъмната страна, за да поиграе с имперските сили, или да е благороден защитник на правдата в бунтовническия съюз. Слава богу, пропусната е идеята за събиране на суровини от какъвто и да е тип. Придобиването на сгради и бойни единици, всички прясно свалени от околопланетна орбита, зависи само от това как изпълнявате поставените ви задачи. *Рекламното мото на играта "Пригответе се за наземна атака" само по себе си говори, че най-сетне, след всичките онези космически симулатори, ще управляваме и тежкотоварни канонерки, макар и не директно от пилотското място.* Най-вероятно сте чували за превозни средства от типа AT-AT, AT-ST, Tyderium shuttle, спидери, стандартни и модифицирани изтребители, транспортери и мобилна артилерия. С тях обаче изобщо не се изчерпва арсенала на Империята и бунтовниците. Напротив, сега вече налице са такива модели и модификации на бойните машини, че направо може да се завие свят на всеки, който се заблуждава, че поназнайва нещо за този свят. Имате ли представа какво са AT-PT, AT-AA, TR-SD, Dewback-ездачи (тях поне сме ги виждали), Probot-и? Спокойно, моряци, паниката не помага - човек се учи, докато е жив! Не го приемайте навътре, половината от тези нововъдения са направени специално за играта, няма откъде да ги знаете:-) Добавени са и няколко нови действащи лица: братята Brenn и Dellis Tantor от имперските сили; бунтовническия деец Beri Tulon и други. Но си участват и старите познати в лицето например на Черния лорд на Сит и сина му. В хода на играта пътешествате из Татуин, Абридон, столицата Корускант, Калаан, Руул, Сарапин, Явин 4, Хот и Ендор. Започва се с Империята, а след завършването на 13 мисии следват още 11 с бунтовниците. Замисълът е добър, фактологията е вградена чудесно в това, което си се знае още от преди 22 години... Моят умерен оптимизъм идва обаче от дребните

По някое време, в далечна галактика... Звучи ли ви познато? Направо да не повярваш! Поредното бонбонче от фабриката за мечти на Джордж Лукас, ще възкликнат някои. Но пък за други това е велика кино-идея. Вече безчет са превъплъщенията на добре познатите ни герои и върху сцената на компютърните и видео-забавленията. Някои отдавна са станали класика, има и не чак дотам успешни, но общото за всички е огромната шумотевица, която се вдига покрай всяко отроче на LUCAS ARTS. Не знам как е при другите, но честно казано в тази фирма отделите за маркетинг и реклама твърдо си вършат работата повече от добре. Май не остана жанр, за който да не са написани поне по две игри по легендарната сага. Какво ли не видяхме - симулатори, first person shooter-и, third person-и, стратегии... И ето, че си дойдохме на думата.

подробности. ***Прословутият енджин е нов, но щеше да е*** *впечатляващ преди година и половина, когато първоначално трябваше да излезе играта.* Че е 3D, спор няма. Обаче скоростта, с която кретат фигурките по екрана, е дразнеща, а за увеличаването й изобщо няма предвидена опция. Възможните позиции на камерата са адски много - включено е дори прикрепването й към отделна единица, но въртенето й в най-различни посоки е онова, с което главно и основно си утрепвате игровото време. Въведението в играта е нещо като tutotial в първата мисия. Тук най-подробно ви запознават с управлението на всичко до дупка, няма значение



искате или не. Бягайте от прекалено приближаване на изгле-да. Моделите са рендирани като с голяма тесла. Същото важи и за машинариите: нищо ново и по-добро. Околният терен насажда непреодолимо чувство за досада. Интерфейсът е огромен. Заема почти една трета от екрана, адски бавен и калпав е, но е крайно необходим, въпреки опцията за пълното му скриване. Тъжна истина е: прекарвате много време, за да нагласите камерата, вместо да разработите необходимата тактика, но щом ви нападнат и ако след половин минута успете да откриете противника, напра-**во се гордейте със себе си. Саундтракът е почти такова не-**доразумение, като прехвалената 3D графика. Някому е хрумнала щурата идея за техно-ремикс на оригиналната музика. Това иначе е хубава мисъл, но изпълнението е безобразно. Ако просто беше оставен добре познатият стар саунд, може би резултатът нямаше да е толкова плачевен. Освен skirmish-а, който позволява игра срещу (до 3) компютърни опоненти, е предвидена игра по локална мрежа и Интернет. Гласовото озвучаване и звуковите ефекти са на традиционното ниво на LUCAS ARTS. *Напоследък обаче се забелязва и една не чак дотам радваща тенденция на създаване на компютърни изданки - погледнете само THE PHANTOM MENACE.* Интересното, че тези нерадостни резул-



тати се получават, когато от LUCAS ARTS възложат част от проекта на външна фирма - за FORCE COMMANDER това е RONIN ENTERTAINMENT. Не искам да кажа нищо лошо за тази фирма, но май е време компанията на Лукас да се върне към добрата стара **традиция и да си изкусурява всичко от начало до** край. *Поредна дупка е изкуственият интелект и малоумието на собствените единици, които хукват през най-стръмния чукар към указаното на картата място, вместо просто да поемат кротко към него по леко проходимия път.* Единственият шанс за правилното им насочване са нагъсто поставените waypoints, което не е сложно, но **чисто и просто губи време и е досадно. Недомислица е прекалено лесното превземане на сгради с групички пехотинци, още повече че битките вътре се решават някак автоматично от само себе си. За защита от тази елементарен начин на завладяване са повече от необходими** инфилтратор (при страната на бунтовниците) или AT-AT (при Империята). В колкото повече мелета оживее един войник, толкова повече опит и издръжливост трупа той. Не звучи зле, но ако се замислим, излиза, че това е перманентно предимство само на непрекъснато печелещия...

Кали

LucasArts

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 450 Mb HDD, 8 Mb PCI/AGP Direct 3D Accelerator, 16-bit Sound Card, DirectX 7.0

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА:
LAN: IPX or TCP/IP 4 players
Internet[28.8 Kbps]: TCP/IP 4 players

Оценка 7/10

Въобще дребни недостатъци има, с лопата да ги рине човек. Но въпреки всичко тази игра има магнетично привличане, което не позволява да се откъснеш от нея. Може би все още магията на филма ни държи влага, а може и да е друго. Кой ще каже какво точно заковава вниманието на почитателите на Звездни войни? Нищо чудно да има някаква идея в цялата работа, защото интересът към тази поредица явно не са само ефектите. Май се оказва, че за да заинтригуваш някого, стабилната графика съвсем не е необходимо и достатъчно условие. Абсурдно е, но тази леко некадърно направено игра го потвърждава... Е, поне има с какво да си запълваме времето, докато чакаме следващото дело на LUCAS ARTS.

RISE OF THE DEMISE OF KU'TAN

Безкраен опит от подземието

Ако заделяте повечко време за компютърни RPG, може би ви е познато името на David Allen. Този човек през 1994 г. участваше в създаването на играта MORDOR. Тя нямаше особен успех, което не попречи на David Allen да се впусне в продължение. Продуктът MORDOR 2 обаче умря, още преди да се роди. Притежателите на правата на прочутия Толкин забраниха употребата на названието Mordor. Така дойде ред на INTERPLAY и INFINITE WORLDS. Но и това сътрудничество не сполучи. Накрая с голямо закъснение играта се появи чрез ARTIFACT ENTERTAINMENT и носи името DEMISE - RISE OF THE KU`TAN. **DEMISE е игра, която може да задоволи всички онези разсърдени и обидени геймъри, които се оплакват от шумотевицата около FINAL FANTASY 8**. Главното тук е създаването на героя и неговото развитие. Още в началото, когато избирате своето второ аз, ясно го разбирате. Уводните картини подсказват, че играта не е технически връх. Никакво интро, никаква лъскава графика. Лицата на изродите, от които избирате своята раса и пол, са като от лоша sci-fi снимка. И все пак на авторите не им е липсвала фантазия - Yetti не се вижда често в RPG. **Щ**ом изберете своя първи герой (хич не се бавете, още няколко пъти се връщате в менюто), нахлувате в града. Което е като падане от третия етаж на тротоара под прозореца. Известно време гледате тъпо и разногледо, но след малко се ориентирате. Като се има предвид, че ще идвате тук още милион пъти, бързо картографирате града. Тук върви отмарящата част на играта. Покупки, продажби, тренииране за по-високо ниво, оживяване и други щуротии. **Д**ругото от играта, т.е. ходене, убиване и събиране на предмети, се разиграва в подземието. В един-единствен, но затова пък много дълъг и наблъскан с всякаква неприятна паплач минен комплекс. **З**а сметка на това до съсипия събирате опит и развивате герои. За всеки убит противник получавате XP. Когато тяхната стойност достигне определени граници, можете да се върнете в града и да получите повишение в гилдията, където членувате. Не сте длъжен да работите само за една "фирма". Теоретично възможно е с течение на времето да станете член на всички гилдии. Но практически за това ви пречи например вашето изповедание или раса. Така че се включвате само в някои, от които имате полза и handicap-и. **Н**яма ограничения за развитието на героите. При много RPG с течение на времето стигате тавана на опита или до проблема, че вече няма кого да убивате и да печелите опит. При DEMISE такава опасност не съществува. Отново и отново се появяват чудовища и врагове и границата на опита е на деветстотин деветдесет и девето ниво при всяка гилдия, което е работа за няколко месеца. Остава въпросът доколко забавна е гонитбата за опит след доиграването на играта, но като се има предвид, че на първите четири етажа (от трийсет и два) с лекота стигате петдесето ниво, може би този проблем не е толкова актуален. **DEMISE** има едно много интересно качество. Функционира по-скоро като яките мултиплеърни игри от типа на ULTIMA ONLINE, отколкото като традиционните RPG. Липсва сейфването на позиции. Играта сама текущо се съхранява, така че ако се случи някоя неприятност с компютъра при протичането на играта, няма да се лишите от данните си. По-лошото е някой ви убие, да се лишите от рядка вещ или просто да извършите глупост. Смъртта обикновено ви лишава от пари и от няколко дни живот, които прекарвате в чакане на спасение (ако, разбира се, не си създадете друг герой, който да ви отнесе в подземието до моргата). Този момент обаче внася оригинални елементи и пречи на отраканите геймъри страхливо да сейфват винаги, когато са в опасност. **В** техническо отношение играта наистина не я бива. И със сюжета е същото, така че единственото действие е ходенето из подземието, убиването и изпълняването на задачите, които получавате в гилдията или намирате на окачената дъска. Да не говорим за овехтялото движение по квадратчета... Играта **DEMISE** е доста костелив орех. Забавна е, но гъмжи от какви ли не грешки. Правоверният рецензент би я съсипал, без да му мигне окото. Аз няма да го направя. Въпреки че липсват техническата разработеност и сюжетът, за играчите на RPG, откърмени с молив, лист и AD&D, това е добър продукт, може би дори много добър. **Дори игра с посредствена графика и почти никакъв сюжет може да бъде забавна. Особено когато съдържа елемент като безкрайно развитие на героя.**

Artifact Entertainment

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD

OPT.: P 200, 64 Mb RAM, 8xCD, 200 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10 -GM-

RISING SUN

Ако...
нямаше атомни бомбардировки

Върви мълва, че TALONSOFT пак тръгва на бой с ходовата стратегия RISING SUN, която успешно следва професионалността на своите предшественици. А след мълвата идваме ние. Помните ли блестящите EAST FRONT и WEST FRONT - две перли, които натикаха задълго любителите на стратегии пред клавиатурите? Двете игри се занимават с Втората световна война в географския ред: Източна Европа, Западна Европа заедно със Северна Африка. Подобно на повечето сходни стратегии, базирани на действителни събития, първите две части не изобилстват с цветна или претенциозна графика, но пък са невероятно играли и привлекателни. В същия дух продължава и тяхното трето, непряко свързано продължение **RISING SUN**. Значи пак е времето на Втората световна война, но мястото на действието е Северния Тих океан. Опростено казано, очакват ви нещо като много часове по история, предложена по ненатрапчив начин. Имате възможност да окупирате Япония (което в действителност не е станало - станалото е Хирошима и Нагасаки), но почти всички други сценарии са исторически базирани. Само от вас зависи на коя страна ще застанете: Съюзниците или Страната на изгряващото слънце? **RISING SUN** предлага както самостоятелни мисии (общо 40), така и цяла кампания, която е точна по време според действителните военни събития. Третата възможност са динамичните кампании. Покрай другото, в основното меню има исторически факти и информации, които доочертават действието. Четирите учебни мисии в началото на играта ви запознават с управлението й, можете да изпробвате базисната и собствената си стратегия и игровите функции. Обстановката, в която се движат единиците, е различна и изисква различен подход - пясъчните дюни срещу залесен бряг се нуждаят от окопаване, а сред дърветата в джунглата печелите само с партизанска война. Игралната обстановка е сравнително строга, но това категорично не вреди. Например единиците са сравнително неизразителни, обаче пък бързо се намират на панела на иконите. Накратко казано, практичността има изявено предимство. В сравнение с миналите части е добавена възможността да съхраните всеки ход. Ако не унищожите неприятеля по един начин, започвате отново и опитвате иначе. Друга новост е играта през електронната поща, което наистина е проточено, но пък си е приятна алтернатива. **RISING SUN** е сполучливо продължение в щафетата на исторически базираните ходови стратегии. При това ептиорът допълва играта - благодарение на него можете при малко практика и фантазия да създадете страхотни сценарии. **Ако ви е дошла до гуша фантастиката, тегли ви към Трета световна война на практика и ви липсват военни знания (те само с игра не идват :-), за вас RISING SUN е симпатично освежаване. Трудността на играта е висока и е най-вече за особено твърдите привърженици на ходовите стратегии, но пък защо и други не я изпробват...** Интернет: www.talonsoft.com

-GM-

Talonsoft / Talonsoft

PC WIN '9x

MIN.: P 166, 32 Mb RAM; **OPT.:** P 233 , 32 Mb RAM

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 7.5/10

По-добре, но пак същото

Година след излизането на SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP нищо главозамайващо не стана в полето на мотоциклетните гейм-състезания. Може би затова SUPERBIKE 2000 се очертава като най-добрият днешен избор за любителите на бързите машинки на две колела. Въпреки че...

Сигурно глави щяха да хвърчат, ако четвъртата част на TOMB RAIDER се разиграваше в същите местности като третата и авторите бяха подобрили само графиката, променили управлението и отрязали плитката на Лара. При спортните игри положението е по-различно и трябва да сме по-снизходителни, особено когато сюжетът им се гради на реален спорт, който сам по себе си от година на година се променя само в детайлите. Авторите не могат да добавят специално движение на колите или моторите. Или да нагласят дузпи на финала. Или да преработят мотоциклетни състезания например в симулатор на виртуална пералня. Нали се сещате за какво става дума? SUPERBIKE 2000 е доста подобна на миналогодишната SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP. Разлики има и почти всички те подобряват играта. (Съществените разлики между двете игри се виждат в приложената таблица.) Повтарям обаче: не осъждам очевидното подобие между двете игри, нито мога да си представя с какво би могла да ни шокира EA SPORTS в SUPERBIKE 2000. Така е, това е!

Същината на играта е шампионатът, но я да видим какво има наоколо. В основното меню: бърза надпревара, състезателен уикенд и шампионат (класика); избор за двама играчи (splitscreen); мултиплеър. Настройките в следващия екран решават колко забавна ще е играта за вас. Hardcore-състезателите избират реалистични настройки във всички направления; другите по-добре да намаляват реализма... В SUPERBIKE 2000 няма режим arcade, но симулацията е толкова балансирана и възможностите толкова широки, че наистина всички играят. За екшън-състезанието е достатъчна автоматична скоростна кутия и extra brake power, настроен на +200. Всички останали помагала могат спокойно да се изключат, без това да ви пречи особено да се задържате "на седлото". Напоследък EA SPORTS облекчава управлението на спортните игри така, че на най-висока трудност да играят всички. Дали това е добре, нека всеки сам да прецени.

Какъв е изборът на възможностите: брой на обиколките (от 1 обиколка чак до реалната дължина); брой на пилотите (най-малко 4, максимално 25); качество на управляваните от компютъра съперници (4 степени); добавяне или намаляване на CPU-пилотите в мултиплеъра; настройка на времето; "екранни" опции (track help, speed help и т.н.). Друг пакет настройки е Rider settings, където определяте степен на трудност, ускорение, допълнителни спирачки, extra brake power, автоматични спирачки, превключване и накланяне на водача. По-нататък можете да повлияете на реализма като зададете мануална настройка на мотоциклета, смяна на гумите, реални сблъсъци, повреждане на машината, лош старт и възможност за дисквалификация. А има вариант и за онези, които не ги тегли към настройките на мотоциклетите и искат само да се посъстезават. Това е радваща промяна - миналата година беше възможна само в режим arcade.

Цялата игра (да оставим настрани splitscreen-а и мултиплеъра) е насочена към една цел - шампионата. Той обхваща 13 трасета (нови са южноафриканското Kyolami и Nurburgring вместо Sentuz) и се кара точно според правилата. Две квалификации. После 16-те най-добри минават през квалификация superpole, която определя стартовия ред (достъп до нея имате след завършване на втората квалификация, ако се класирате до 16-о място). И накрая, две състезания. Ако това ви изглежда прекалено, може да изберете два по-къси варианта: superpole, едно състезание или квалификация; superpole, едно състезание. След избора на машината (Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha, Suzuki, Aprilla) и водача, нищо не ви пречи да влезете в първото състезание, нововъведеното трасе в ЮАР.

Съществени промени (спрямо SBK World Championship)
+ Добавена е опция extra brake power, която помага когато прекалите със скоростта на завой и трябва да спрете почти на място. + Режимът arcade е заместен с широки възможности как да оформите играта според вкуса и способностите си. + В режим симулация можете да оставите настройването на мотоциклета на компютъра и само да се състезавате. + Добавени са трасетата Kyolami в ЮАР и немското Nurburgring. + Добавена е марката Aprilla с водач Peter Goddard. + Има избор на повече водачи във всички тимове. + По-висока разделителна способност (до 1024x768) и по-красива и прецизна графика. + Добавен е коментар, но това почти не се забелязва. + Шампионатът се провежда точно според истинските правила и състезателният уикенд абсолютно отговаря на истинското разпределение. Съществено е добавянето на квалификацията superpole. + Добавена е възможност за игра на двама души на един компютър - splitscreen. + Максималният брой на играчите в шампионата е само 25, а миналата година в реална настройка имаше над 40 състезатели - това, разбира се, не е подобрение, по-скоро обратното.

SUPERBIKE 2K

В сравнение с миналогодишните Superbike е подобрена разделителността (преди максимум 800x600; в SUPERBIKE 2000 - до 1024x768), но ако по някакви причини трябва да останете при 800x600, разликата в качеството не е изразителна. Прекрасни са промените във времето, когато отгоре надвисва буреносен облак или ви заслепява ярко слънце. Звуците практически са като в SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP. Всеки тип мотоциклет бучи по свой начин, понякога от далечината се чуват зрителите, а оскъдният словесен коментар е от провиквания като: "Kawasaki има затруднения" и от едно изречение преди и след състезанието. Музиката малко по я бива, но не е божествен soundtrack. Ако заемете някое от първите места, излиза симпатична анимация на връчване на венци и купи от две секси девойки, а след победа в целия шампионат можете да полеете накрая хубавиците с шампанско. За управляване на мотоциклета най-подходящ е gamepad-ът, но работа върши и клавиатурата (8 погледа върху състезанието, най-подходящ от които е основният, на водача). Коварствата на отделните трасета са друга история. Само ще добавя, че тези трасета никак не са скучни - всяко по свой начин е оригинално и всяко изисква по-различна техника на каране.

SUPERBIKE 2000 е по-разработена и по-качествена игра от SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP. Този симулатор на мотоциклетни състезания заслужава по-висока оценка, но няма да я получи по-

ради обективния факт, че за много геймъри това не е нова игра, а само качествен датадиск. Силно игрово състезание за шосейни мотоциклети с всеобхватна индивидуална трудност

EA Sports / Electronic Arts

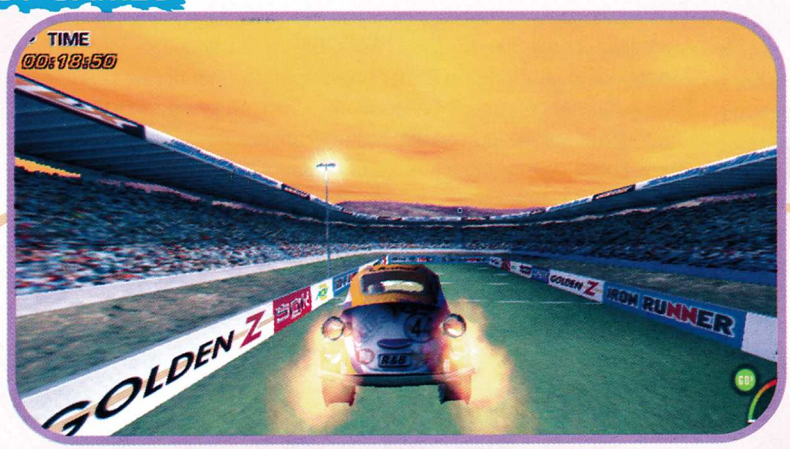
PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 340 Mb HDD, 8 Mb 3D cart

OPT.: P II 450, 64 Mb RAM, 16xCD, 450 Mb HDD, 16 Mb 3D cart

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx; Мултиплеър: ДА

Оценка 8.5/10 -GM-



Както подсказва заглавието, тези "луди" коли произхождат от ателието на един-единствен производител, Volkswagen. В това няма нищо оригинално - подобни игри с насоченост към една марка автомобили напоследък са често явление (вижте например новата част на NEED FOR SPEED, която заложи на коли порше). Но за разлика от наскоро рецензираната FORD RACING, да речем, играта BEETLE CRAZY CUP е безкрайно по-забавна и сполучлива, а единственото, в което двете игри са сравними, е отличната графика.

Освен класическия Quick Race, играта предлага три основни състезателни режима: Championship, Beetle Challenge и Мултиплеър. **Нека този път да започнем нетрадиционно от края.** Включването на повече геймъри е направо откровение за стила на играта - просто защото лудостта на отделните състезания най-добре се споделя с други луди. Това е и единственият начин чувствително да се удължи нейното времетраене. Когато играчът е самотен, се добира до обща победа във всичките предлагани състезания само за десетина часа чисто игрално време. **Режимът Championship** е разделен в три серии отделни състезания, оценени с точки, при което една победа в шампионата ви придвижва напред. Просто класика. **Най-забавен и категорично най-труден** е режимът Beetle Challenge. В началото имате неголяма сума, с която купувате първото очукано возило и можете да се включите в някоя от петте категории състезания. Най-очакваната от тях е Speed - на асфалта ви предстои борба с други "бръмбари", чийто брой зависи от трудността на състезанията (Rookie, Semi-pro, Pro и Master) и включва от четирима шубелии до осем печени състезатели. За класирането печелите известна сума, но само победата ви дава възможност да преминете в по-качествена и финансово по-добре оценена категория. А за повече пари постепенно се купуват все по-добри коли. Цените на автомобилите се движат между 600 и 40 000 пари, но наградите за победите са толкова добре претеглени, че не е проблем да купите съответстващата ви кола. Следващите категории са състезанията Buggy, където по крайморско трасе бръмчите с "бръмбари", подобни по-скоро на паяци. Наистина лудият Cross се разиграва на стадион. А в безкрайно забавните и трудни състезания Monster се промъквате с критичен лимит от време между коварни препятствия на трасето и за всяко съборено следва наказание (подяжда се времето ви, разбира се, какво друго!). Последната категория е Jump, в която с остро засилване се хвърляте от рампата за скокове, за да прехвърчите 130 метра. **Както се вижда, състезателната палитра е много пъстра и няма време за скука.** Някои дисциплини наистина са трудни (като най-дългите скокове и пистата с препятствия на състезанията Monster), но си струват и успехът зависи от вас. При повишаващата се трудност и качествата на съперниците трябва непрекъснато да се допълват колите в собственото гараж. В състезанията Master няма да минете без най-добрите возила от своя клас, иначе сте без шанс. След успешен край на състезанията постепенно се откриват четири бонусни трасета, например пряк двубой на две бягита или Time attack. А щом победите в двайсетте състезания, се отваря World Beetle Challenge (WBC) с други много трудни състезания срещу върхови съперници. Най-последната мисия е speed-надпреварата Final Challenge за най-силните коли. **В тази игра стартирате винаги от последното място, но ако не победите, това обикновено се дължи на ваши лични грешки.** И на най-завързаните места има голям шанс да спечелите. Което обаче е голям проблем за BEETLE CRAZY CUP. Трудността е от средна ръка и всички победи идват набързо. Ако не играете в мултиплеър, само след няколко дни играта става досадна. Естествено, пак можете да я пуснете, но повторението определено не е майка на игралността. Направо си е за съжаление! Защото иначе тази игра е много забавна и ако беше "по-дълга", определено щеше да е по-добра.

Beetle Crazy Cup

Интернет:
http://www.xpiral.com - от тази страница може засега само да се изтегли демо, да се прочетат няколко tips-а за играта и да се разгледат няколко screenshot-а.
http://www.infogrames.com - общи информации за играта.

Режимите в Beetle Challenge

Speed

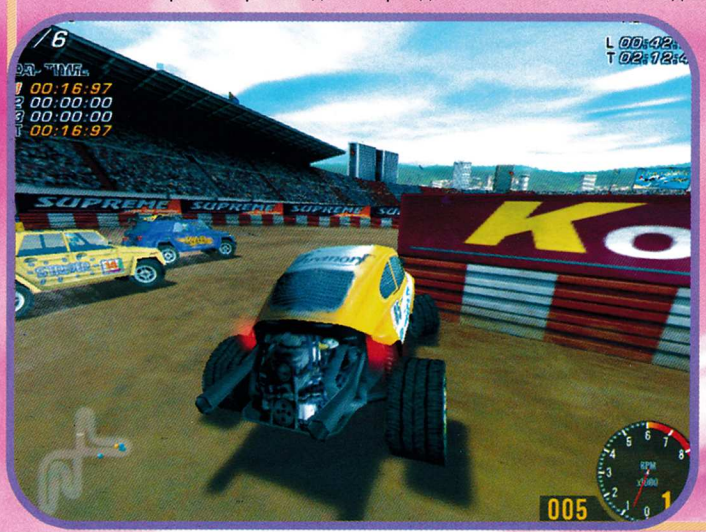
Класическо шосейно състезание. Никакво коварство, нито голяма трудност. В началото трябва да се свикне с чувствителното управление и в завоите да се влиза така, че да се завива чак към половината на извивката. Може да се използва и занасяне, но при по-мощните коли това е риск, който може да доведе до сериозно забавяне. Най-трудното след старта е бързо и без особени проблеми да се стигне поне до третото място, откъдето по-сетне да се върви към победа.

Cross

Основно правило: никога не махай крака от газта! Занасяне, занасяне, занасяне - нищо друго не води към победа в кросовите състезания. Повечето завои са коварни и трябва да ги преодолявате така, че центробежната сила да не ви изпрати в мантинелата. Компютърно управляваните возила са доста агресивни. Приспособете се и блъскайте съперника във всеки завой. Колкото по-дръзко и твърдо карате, толкова по-добре.

Buggy

Надпреварата върви на крайморско трасе, а най-голямото забавяне е да се гмурнете във водата. Редуват се прилив и отлив и приижданата към брега вода може да не ви остави шанс за победа. По тесни трасета с бъги трудно се изпреварва. Карайте агресивно и опитвайте да задминете съперника най-вече при навлизане в завой. Не се оставяйте да ви изтласкат, изпреварвайте атаката на съперника със собствена атака. Подобно на speed-състезанията, управлението на колите е доста чувствително и изисква хирургични пръсти.



Monster

Наглед лимитът на времето ви пришпорва, но всъщност прецизността на карането е по-важна от бързината. С всяка съборена топка или прът губите време! Е, понякога на някои трудни места не е зле да си направите път със събаряне на едно препятствие, тъй че при втората обиколка да преминете направената "дупка" с пълна скорост. Но това е добра идея само на бързите отсечки, където препятствието доста ограничава скоростта. Минавайте през "светещите" триъгълници, за да получите някоя секунда в повече, стига да не са разположени така, че да ви задържат.

Jump

Същността е проста, изпълнението - трудно. От старта трябва да потеглите на пълни обороти, да вземате завоите, без да намалявате, и в точния момент при навлизането в рампата да добавите турбо. Тоест до изпълнение на линейния лимит стигате през остри занасяния и прецизно навлизане в целевата права. Моментът за прибавяне на турбото си го изпробвайте, макар по принцип да важи: по-късно и само с пълна скорост. Отклонението от пътя е дисквалификация. Лимитите над 100 метра затрудняват и ви трябва мощна кола.

Xpiral / Infogrames

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 8xCD, 340 Mb HDD

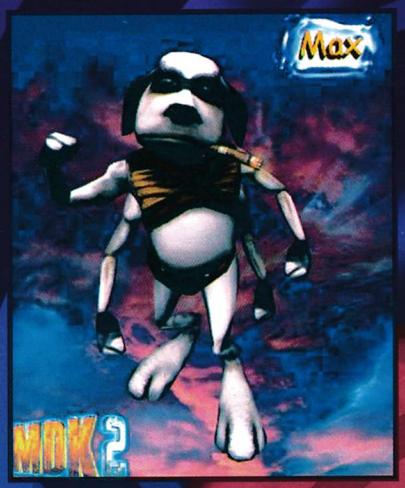
OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 12xCD, 340 Mb HDD, 3D cart

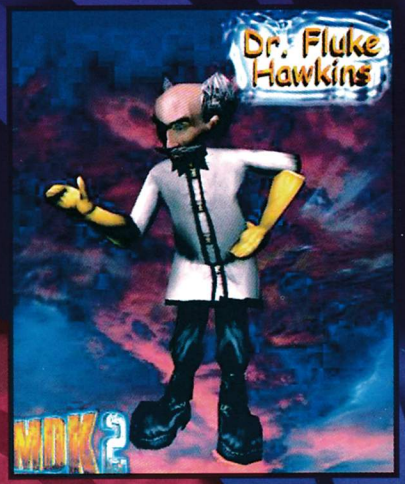
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

-GM-

MDK 2





многофункционалната си далекобойна снайперистка пушка/гранатомет. За да не ви писне да се занимавате само с Kurt, управлявате и другите двама главни герои - кучето Max и полупобъркания доктор Fluke Hawkins. Max е рожба на неуспешните биоексперименти на Dr. Hawkins за облагородяване, поради което е с шест крака, страда от маниакална депресия, непрекъснато пуши хавански пури и има огромна огнева мощ. Това куче напомня по-скоро крачещо (и димящо) картечно гнездо, което дори може (благодарение на jetpack) да се възвисява и отгоре да стреля по извънземните нашественици. Dr. Hawkins със своите бели дрешки, лабораторни ръкавици и прическа ала Айнщайн изглежда безобидно, но всъщност външният му вид жестоко лъже. **В MDK 2 има някои неща,** които трудно ще намерите в повечето други игри. Това е абсолютно шашавата среда, фрашкана с непонятни форми, предмети и извънземни, които очакват единствената си възможна съдба, т.е. смъртта. Такъв е и gameplay-а - авторите ту ви карат да размишлявате пределно логично, ту ви принуждават да се държите като олигофрени. **Сюжетът в играта** не е най-важното нещо - просто трябва да изтрепете всичко, което се движи, за да стигнете най-накрая до последния бос. Тези Streamriding Aliens трябва да бъдат унищожени до крак. И на Земята, и в космическия кораб на доктора, и в кораба на извънземните, и в града, и в имперския дворец и... просто навсякъде. **Голям плюс в играта е широкото разнообразие при действието с отделните фигури.** При Kurt трябва да изберете най-правилния подход за изпращане на онзи свят на някой извънземен нашественик, без онзи дори да разбере, т.е. ефективно да използвате снайперското оръжие, невидимостта, фалшивите цели, гранатите (включително и популярната "word`s smallest nuclear explosion"). При Max се хвърляте в битките направо и без всякакви скрупули - той е много опасен с четирите си оръжия. А Dr. Hawkins ви кара да размишлявате - да събирате и комбинирате различни нищо не значещи предмети, които обаче могат да се превърнат в опасни оръжия за масово поразяване. **MDK 2 съдържа 9 + 1 нива,** тъй че за всяка фигура имате горе-долу по една трета от играта. Max, Kurt и Dr. Hawkins постоянно се редуват и само в заключителното десето ниво вие избирате с кого да играете, което значи, че последното ниво може да се изиграе по три различни начина и играта да има три различни завършека. **В техническо отношение играта е изключително добра и качествена.** Светът около вас е абсолютно смахнат и понякога направо непонятен, но във

Купон за самотен геймър

И до днес в геймърския свят се спори какво точно означава MDK. Дали американския полицейски термин Murder Death Kill или инициалите на тримата главни герои в играта: Max, Doctor и Kurt? Ние обаче няма да влизаме в тази препирня - вече го направихме в #16 на Master Games от септември миналата година и стига толкоз. **От излизането на първата MDK** - една от първите third-person-екшъни и може би първата изчанчена 3D-игра изобщо - изминаха три години. **Щурата идея за тази игра, разказваща за нашествие на шантави извънземни, се е родила в главата на David Perry от фирмата SHINY ENTERTAINMENT.** Същият David Perry веднага след това се захвана с правенето на друга изчанчена игра (MESSIAH) и всички решиха, че по-нова MDK няма да има. Да, ама лудите не свършват. Намериха се други хора, които да се захванат с продължението на MDK - канадците от фирмата BIOWARE. **И в продължението Kurt Hectic** си е същото мъжко момче, което винаги се появява там, където трябва и когато трябва. Отново е облечен в своя неопренов костюм, отново е със своя парашут. На Kurt пак му се налага да е коварен, защото трябва от своето далечно укритие да изтребва враговете с

всички случаи изглежда перфектно. Тесни коридори, огромни открити пространства, високи зали, обширни арени и всякакви конструкции, които привличат към вас извънземните, за да ви усложнят живота или направо да ви го отнемат. Музиката в сравнение с първата игра не е по-добра, но като фон е абсолютно достатъчна. **Макар че MDK 2 е thirdperson-игра,** Kurt и неговите колеги не страдат от парализата, от която боледуват Лара Крофт и Инди (последният). В играта можете без проблеми да използвате mouselook. Лично аз имам само два упрека - един към Max и един към Kurt. Max изпразва оръжието си докрай (и го захвърля), а след това вие трябва да изберете следващото оръжие от инвентара и да го активирате ръчно, което понякога в някоя люта престрелка е почти невъзможно. Kurt пък в снайперския си режим може да мърда настрани, но не напред и назад, което понякога може да му усложни живота. **Разбира се, и MDK 2 има някои по-кофти** качества (макар и не много). Въпреки разнообразието, за което основна заслуга имат най-вече трите главни действащи лица, въпреки многото нови идеи и хрумвания, играта си боледува от старата болест - прекалено линейни мисии. Layout-ът на картите практически се състои само от два модифицирани елемента: тесен (вертикален или хоризонтален) коридор и по-големи или по-малки пространства. И макар че във всяка локация ви очаква по един интересен проблем, който трябва да решите, винаги можете да се сетите, че ей сега ще има коридор, че после ще има зала или арена, че вече идва времето босът да се появи... Така

се редуват и тримата главни герои. В първите 9 нива изобщо нямате избор на чия страна да играете - и така, ниво след ниво чак до десетото. А жалко, защото нивата съвсем не са малки (всяко е разделено на десет подсекции). **Каквото и да приказваме обаче, MDK 2 е отлична и изключително оригинална игра.** Особено интересни са Dr. Hawkins, Max и някои загадки, с които авторите наистина ще ви измъчат. При това на играта не й липсва и хумор, нещо толкова рядко в компютърните игри. Е, може и да не се засмеете на глас, но отвреме навреме със сигурност ще се ухилвате доволно.

Интернет:
www.bioware.com/mdk2/
www.mdk2.com

Kurt Hectic

Още при първата инвазия на извънземните той се намира на кораба на Dr. Hawkins, където облича своя прословут костюм и се захваща с ликвидирането на нашествениците. Главните оръжия на Kurt са многофункционалната въртяща се картечница/снайпер и прочутият му парашут. Разполага с различни гранати, фалшиви цели и невидимост, но любимата му бойна техника е тихо ликвидиране отдалеч.

Max

Шестокрако куче, агресивно и с маниакални депресии. Създадено е от Dr. Hawkins и замислено като миролюбив компаньон, но се е получило нещо съвсем друго - брутален касапин. Главният му специалитет е използването на четири оръжия едновременно, като в същото време спокойно си дими с пурата.

Dr. Fluke Hawkins

В атомния век докторът е бил известен учен, но откакто ядрената енергия престава да е най-важното нещо на света, славата и репутацията на доктора залязват. Той се е пенсионирал и усамотил на своя космически кораб, където прави революционно откритие - енергийни потоци, с чиято помощ може да се лети из космоса. Проблемът е, че същия начин за летене използват и извънземните, които нападат Земята. Докторът може да комбинира безинтересни предмети така, че те да предизвикват голяма бъркотия. Тоест да прави взривни вещества.

Три въпроса към Dr. Greg Zeschuk, съсобственик на Bioware и шеф на проекта MDK2

- Какво ви накара да създадете собствен енджин? - Решихме, че ако не променим принципно лицензирания енджин, няма да можем да направим уникална игра. А заради конкуренцията на пазара няма смисъл да се прави игра, която поне по едно нещо да не е уникална или различна. Ей затова е необходим нов енджин - ако вземете вече съществуващ енджин и налеете в него нови текстури и нива, шансът ви за успех е много по-малък. Клиентът винаги иска нещо ново и, ако не му го предложите, няма да си купи вашата игра.

- MDK 2 няма мултиплеър. Това не е ли риск? Не се ли губи атрактивността на играта? - Да се прави игра и със сингълплеър, и с мултиплеър е пилеене на силите. И затова повечето фирми насочват усилията си или в едната, или в другата насока (спомнете си за multiplayer-only-игри като UNREAL TOURNAMENT или QUAKE 3). Ние решихме да насочим всичките си сили към създаването на качествен сингълплеър, към качествен сюжет, интересни действащи лица, действия и загадки. Ако искате да играете нещо такова, моля, ето ви MDK 2. Ако предпочитате мултиплеъра, моля, има и такива игри. **- Когато се прави игра само за сингълплеър, по-лесно ли е да се балансират оръжията?** - Не мисля, че е по-лесно, защото целият дизайн на играта е различен. Нашата цел е да "ушием" една игра като по мярка на един геймър. Например как да програмираме най-различни трикове с игралната камера и да направим анимираните кадри, които да приближат геймърите към някои моменти.

BioWare - who is who

Тримата канадци Greg Zeschuk, Ray Muzika и Augustine Yip се запознават, докато следват медицина. След завършването си обаче те не започват лекарска практика, а се нахвърлят върху програмирането и компютърните игри. През 1995 г. основават фирмата BIOWARE и още първата им игра - SHATTERED STEEL - има относителен успех. Младите канадци веднага са забелязани от INTERPLAY, която сключва договор с BIOWARE за разпространение на всичките й заглавия. Световна слава BIOWARE спечелват с BALDUR`S GATE, а infinity-енджинът, създаден специално за тази игра, е лицензиран за BLACK ISLE STUDIOS (подразделение на INTERPLAY, отговарящо за RPG-тата). По-късно с този енджин са направени игрите PLANESCAPE: TORMENT, ICEWIND DALE и BALDUR`S GATE 2.

В момента в BIOWARE се работи и над RPG-то NEVERWINTER NIGHTS.

BioWare / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 3D cart(OpenGL)

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, 3D cart - 16Mb

Ускорител 3D: OpenGL; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

-GM-

Day of the Destroyer VIII
Might & Magic

Ако сте фен на серията Might and Magic, наясно сте, че с изключение на графиката M&M 7 не надхвърля висотите на M&M 6. И при M&M 8 е така. Бог знае защо! Или защото авторите бързат всяка година да поднесат по една M&M? Или заради нещо друго... Сюжетът вече в две продължения се върти в света Enroth. Управляващата династия на ironfist-ите този път ви запраща на континента Jadame. Там тайнственият Унищожител (онзи Destroyer от заглавието на играта) е издигнал от земята и морето вулкани. Бълващата лава отклонява реките от коритата им, залива подземията на минотаврите, превръща долините в огнени езера. А насред площада в Ravenshore е изникнал от земята неколкометров кристал с вратичка. Ще намери ли зад нея вашата група ключа към спасението на Jadame и на целия Enroth? Новият сюжет е сред малкото нови неща в играта, но има и други. Още в началото се виждат промените в направата на фигурите (класически елемент за Might and Magic). Няма го грижовното влагане в четири прозорчета на различни фигури и по-сетнешното майчинско отглеждане на техните качества и способности. Сега създавате по свой образ и подобие само една фигура. Обаче имате под ръка особен строителен материал, от който могат да се пръкнат както старите познати рицари и вълшебници, така и съвсем нови некромансери, вампири, минотаври и троли. Казано другояче, влизате в свят от непредсказуеми елементи с задачки пораствате за много по-сложна дипломатическа мисия. Като накарате враждуващите помежду си фракции да се обединят срещу общата опасност, тръгвате към четирите свята на основните елементи (Земя, Вода, Въздух и Огън). А оттам ви остава само крачка до решаването на цялата загадка и до заключителната битка. Което не става с модерни оръжия, а с разум или с наглед непотребен, но добре скрит овреме предмет. Този път сюжетът се придържа към стриктния фентъзи-характер на играта. Близък е до предходните серии, но почти никъде не срещате неща като рогатите Kreegan-и и техните високи технологии. Няма фабулни разклонения и можете да избирате само фракциите, които ще подкрепяте. Общо два пъти трябва да вземате решение. Веднъж в случая с драконите и техните ловци. Втория път - при вълшебниците и техните немъртви противници. Но какъвто и да е изборът, разликата е в анимацията и в няколкото противници - иначе действието е същото. Ако оставим настрана дребните разлики, играта е копие на седма серия. Предимствата и недостатъците на расите, вълшебствата, предметите и работата с тях - и всичко, което ви дойде наум, вече сме го виждали. Дори в играта на карти arcomage няма нови правила, нито нови карти. По принцип не е лошо, че осма серия съдържа онова, което го е имало в седмата. Лошото е, че освен него няма нищо ново. Със сигурност авторите са отделили време, за да се поотръскат от старите дребни грешчици. Учителите вече имат на картата добре обозначени къщи, а вие в дневника си откривате и експерти по отделните способности. Обаче пак са останали безсмислици от предишните игри. Шокиращо е правенето на някои чудовища. Насреща са старите познати Dragon-и и Thunderbird-и, но и нови хубостници като Fear, Triton или Chaos Overlord. А знаете ли как се прави такъв Chaos Overlord? Ами взимате Ancient Behemoth, малко го смалявате и му давате ново име. Това е. "Гениално"?! За разните други глупости направо не ми се говори. Примерно трябва да идете някъде на юг, ама дотам стигате, тръгвайки на север или на изток. Не може да отнесете важно съобщение на някакъв остров просто така, защото не можете да се ориентирате в този свят - единственият начин да стигнете до острова е подводницата. Да не говорим, че клериците в групата ви се избиват помежду си, а вашият некромансер избива тях... Не е за приказване! В техническо отношение играта е като близнак на предишната серия. В графиката - никакви промени. Музиката и звуците - същите. Същатата скука. Плюс няколко прилични анимации. Нищо друго! **MIGHT AND MAGIC 8: DAY OF THE DESTROYER всъщност не е повече от датадиск**. Никаква нова игра не е. Вярно, Осмицата е добра в игрално отношение, но на човек му писва да го лъжат.

New World Computing / 3DO

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD

OPT.: P 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10 -GM-

кроки, крокодилче, я скочи!

CROC 2

Светът е пълен с хора, животни и вещи. Някои са добри, други не. Малките кръгли космати топчици Gobb-и принадлежат към първата група. А за да се запази равновесието, коварният и лукав Dantini е от лошите. Тази елементарна схема покрива изцяло CROC 2, продължението на една от най-първите 3D аркадни игри. **Често казано,** аркадните игри по принцип не са любим PC-жанр и не се радват на интерес, както при конзолите - не току-така наистина качествените заглавия буквално се броят на пръстите на едната ръка. Носещата конструкция в тези игри е разработеният сюжет с изненадващи обрати. Не е важна техническата обработка, колкото и да е революционна. Първостепенен е плавният екшън, както и известната "привикналост", която да ви задържи пред екрана въпреки конюнктивита или неотложната работа чак до времето, когато леко отвеяно гледате на поздравлението за успешно довършване на играта. **Първите две точки** (праволинейно story и посредствена обработка) фигурират в CROC 2 непоклатимо. Ярко оцветените елементарни текстури върху примитивни обекти не бавят играта и я правят достъпна не само за притежателите на най-мощни конфигурации. Звукът е добър. Музикалните мотиви биха могли да са по-дълги и находчиви, но пък отлично пасват на цялостния проект. Накратко казано, играта е забавна, въпреки че не надскача утвърдените клишета и не внася нови идеи в жанра на 3D-скачането. Като оставим настрана дребните дефекти в оригиналността и обработката, най-голямата грешка е друга: игралността. Тя е съсипана от системата на управление и отчаяно еднообразния дизайн на левълите. **Заради управлението** почти невъзможно е да се засилиш и да оставиш покрай теб да прехвърчи елементарният, но чаровен визуален 3D свят. Или, като насочиш Croc в необходимата посока, той рязко се завърта на 180 градуса и докато успееш ужасено да вдигнеш пръст от joypad-а, хуква стремително срещу бликащи пламъци или бездънни дълбини. Вярно, разполагаш с още един начин на управление, който обаче е абсолютно неизползваем - ако държиш някой от клавишите за посока, Croc моментално се затичва, но не в тази, която си задал, а се мотае в кръг. Движението в нивата изглежда в повечето случаи така. Бягате и в момента, когато има опасност, спирате; обръщате Croc в необходимата посока и отново бягате; чак докато трябва пак да спрете и да се обърнете. И така постоянно, отново и отново, с което динамиката получава як шамар. Тази процедура дразни по зелените полянки, където никаква голяма опасност не застрашава нашия герой, но е истинско мъче-

ние, когато се бяга по тесни криволичещи мостове над вряща лава или езерца с разяждаща киселина. **Камерата също** не е кандидат за майсторска диплома. Няма възможност за свободно разглеждане на околността през очите на главния герой. Да, има далекоглед в инвентара на Croc, но неговата практическа употреба пет пари не

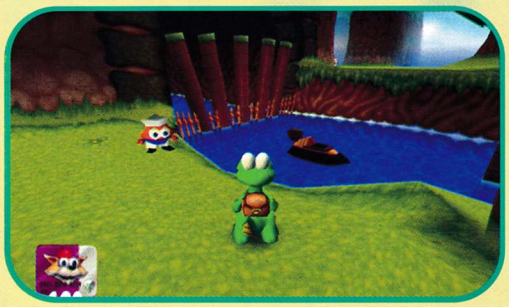
Croc

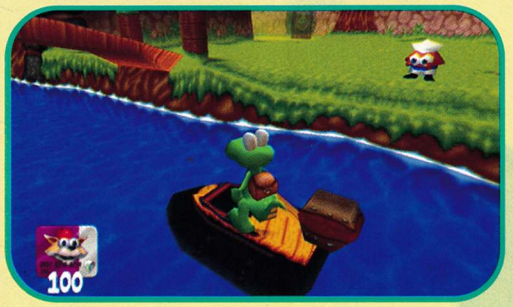
Зеленият крокодил с малка раничка на гущерските си бедра нахлу в компютрите без застояване в двуизмерността. CROC беше една от първите 3D-платформени игри, която намери място в широкото подсъзнание на геймърите. Ако ги нямаше грешките във втората част, тя можеше с гордост да се нареди сред елита. Жалко. Може да успее при третия опит.

Gex

Фигурата на тайния саламандерски агент Gex с черна папионка и стилни слънчеви очила, въпреки добрата обработка, беше приета скептично от геймърската общност и не предизвика световен отзвук. Първата част (2D) остана в периферията на интереса на играчите, а същата съдба сполетя и нейното 3D продължение.

струва поради прекалено малкия изглед и ъгъл на движение. На всичкото отгоре главният герой се вижда пак така и единственият начин да принудите упорито статичната камера да се обърне леко настрани, за да видите нещо друго, освен гърба и опашката на Croc, е да го пратите в ъгъла или прекалено близо до някой по-масивен обект. И отново по неразбираеми причини камерата не може свободно да се обръща и да предлага повече гледни точки. Което не е глезотия, а е съдбовно, ако отзад ви подпира огромен хълм, а отпред - езерце с лава и сандъци, по които трябва волю неволю да прескочите. Истината е, че до такива ситуации не се стига често, но изглежда автори на играта не са се съобразили с този гаф, който все пак намирисва на небрежност... **Въпреки лошите** приказки дотук, хич и не помисляйте, че CROC 2 е калпав продукт. В сравнение с миналата част концепцията е претърпяла приятни промени. Съдържанието на играта вече не е само скачане от площадка на площадка, комбинирано с ликвидация на не прекалено опасни неприятели. Ако обаче Croc се взре в очите на наежения Crash Bandicoot, виталния горилски единак Donkey Kong или мустакатия Mario, вероятно би се изчервил от срам въпреки зеленината си кожа. Повечето нови хрумвания (преследването на злия хаймана, бягащ с клетката, в която е затворен малък Gobb, съперничествата, състезанията и т.н.) всъщност са най-вече вариации на неща, които вече сме виждали в подобни игри на конкурентни платформи. Това, разбира се, изобщо не е минус за правоверния PC-джия. Напротив, сега той може да се убеди, че и в наглед инфантилна игра не е задължително само бясното подскачане, а е възможно да бъде забавна и за публика по-възрастна от дванайсет години. **CROC е имала шанс** да стане достоен съперник на своите конкуренти, но поради грешките и недостатъците, за които стана дума, се е натикала някъде в средняшката категория. Съдържа множество забавни моменти и със сигурност може да й отделите няколко часа. Ако обаче поставим в единия ъгъл на ринга русокосия Rayman, а в противоположния зеления - Croc, още с първоначалния гонг победителят е известен. Да, в центъра на светлините на прожекторите застава Rayman - с чисто нови обувки от крокодилска кожа.





Надежден проект със завързани крака при затичването към успеха - лошо управление и калпава камера.

Най-известните PC-герои в 3D-скачането

Earthworm Jim

Смахнатата платформа с щури номера на още по-щурия червей Jim предизвика вълна от реакции. Първите две части са класически 2D-скачаници. По извратеност и дивотии третата никак не отстъпва на своите предшественици. Експедицията за спасяване на чистото долно бельо на един червей не е твърде улегнала и консервативна, нали?

Rayman

Русокосият симпатяга Rayman също потегли от света на двете измерения. Първата част на RAYMAN пожъна голям успех - с обширността и трудността си тя все още е сред най-хард игрите за PC. Второто, вече напълно триизмерно продължение с подзаглавие THE GREAT ESCAPE, е безспорно най-доброто, което съществува засега на полето на 3D-аркадите за PC.

Argonaut Software / Bohemia Interactive

MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 30 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 12xCD, 30 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10 -GM-

Годината е 2160. Предсказанията на футуролозите, че тогава Извънземието ще представлява глобална космополитна общност, не са се сбъднали. Национализмът властва навсякъде и дори се е организирал във военни групировки. Западната се нарича Алианс, източната - Коалиция. Тези два военни блока са в непрестанна битка кой да завладее повече колонии из Слънчевата система. Коалицията (начело с руснаците, естествено) е успяла да проведе перфектен удар и е ликвидирала повечето бойни кораби на Алианса. Останалите кораби на Алианса са се струпали на Тритон (спътника на Нептун) и там се готвят за ответен удар срещу силите на Коалицията. В ролята на пресен новобранец вие сте включен в състава на 45-а ескадрила от доброволци, дислоцирана на кораба-майка Reliant. А това, че сте новобранец, ви се напомня всекидневно и всекинощно. **Последната серия на WING COMMANDER** за пореден път потвърди пълното надмощие на Chris Roberts на бойното поле на космическите симулатори. Към неговата слава се доближава може би само David Braben, който на спокойствие прави Frontier-и, и господата от LUCAS ARTS със своите X-Wing-и и TIE-Fighter-и. Останалите им съперници (от рода на Derek Smart и неговия BATTLECRUISER) изостанаха далеч назад. Та точно той, нашият стар добър познат Chris Roberts, взе своя брат Erin и заедно се втурнаха да правят чисто нова космическа игра. Проблемът за дистрибутора се решава много лесно - вместо да се мъчат с ORIGIN/EA, почукват на вратата на много по-голямата, по-силна и по-богата фирма MICROSOFT... **Влиянието на Wing Commander-ите върху STARLANCER** личи от самото начало. Геймърът е в ролята на пилот на боен изтребител, който със своя кораб-майка кръстосва космоса. Главната сюжетна промяна е, че се воюва не с извънземна раса, а със себеподобни хора. Авторите на играта са присадили класически колониални конфликти от XIX век в средата на футуристично общество от 2160 г. Защото, както знаем, навремето сблъсъците между колониалните сили са се водили не на техните територии, а на територите на колониите. И през 2160 г. е така - боевете и всичките сблъсъци между вражеските флотилии се разиграват далеч от метрополиите... **Изобщо не правете прибързания извод**, че става дума за скучна игра. Не, хиляди пъти не! Ходът на събитията в STARLANCER няма равен на себе си сред игрите от този жанр. Никога не знаете каква изненада ви е подготвил вашият неприятел. Един рутинен проучвателен полет може за броени секунди да стане въпрос на живот и смърт. Простата нападателна мисия поради невниманието на няколко войници, се превръща в отчаяна защита на Reliant. При обикновено ескортиране на конвой се стига до изненадваща среща с "научноизследователски" кораб на врага, пренасящ ценни данни. И т.н., и т.н. Всичко това е страшно въздействащо благодарение на филмовите кадри, съпровождащи решителните моменти в мисията. Поради огромно-

Стара истина е, че който плаща, той поръчва музиката. Нещо повече – свирят му най-добрите музиканти. А MICROSOFT има много пари дори и след като осъдиха Били Гейтс за монополизъм. От това той само за един ден изгуби 12 милиарда долара и пак си остана най-богатият в света. Ей затова MICROSOFT спокойно може да наема такива суперспециалисти в компютърните игри като братята Roberts.

STARLANCER

богато и талантливо

то разнообразие на задачите, вашият успех циркулира между пълен триумф и абсолютно фиаско, свършващо с моментална екзекуция (представена е през погледа на жертвата). **В техническо отношение играта** е достойна за славното име Chris Roberts. Ако не се влачите из космоса, се разтакавате из кораба-майка, тренирате в симулатора, следите новините, слушате музика. В STARLANCER феновете на Wing Commander-ите се чувстват направо като у дома си. Същото важи и за полетите. Детайлни модели на изтребителите, величествени бойни кораби, великолепни специални ефекти - въобще най-доброто, което е сътворено в тази област. Програмистите явно са работили здравата, защото STARLANCER върви великолепно и на Celeron 500, и на Celeron 333. **Особено силна страна на STARLANCER** е звуковото оформление. Почти непрекъснато по комуникационните канали приемате съобщения за ситуацията на бойното поле, заповеди за по-нататъшни действия, ругатни и заплахи от противника. И понеже сюжетът предполага присъствието на голям брой най-различни народности, не се чудете, като чуете в слушалките си "немския английски" на пилота Steiner, "американския английски" на командира на ескадрилата, "британския английски" на навигаторите или "руския английски" на враговете. Употребата на тези акценти страхотно обогатява атмосферата на играта. **Проблемно е управлението на играта.** Да не би авторите да са се отклонили в това отношение от обичайния стандарт заради изискванията на дистрибутора (виж началото)? Защо толкова дълго трябва да привикваш към нетрадиционно разположени клавиши за управление, а и след двуседмично летене не си стопроцентово сигурен във функциите им? Особено трудно е полуавтоматичното избиране на целта - например при унищожаването на торпеда геймърът не е сигурен, че всичките са унищожени. **Трудно или не обаче, това е игра за всички фенове на този жанр. Братята Roberts не си поплюват. Създали са страхотен космически симулатор с великолепен gameplay и силен сюжет.**

-GM-

Digital Anvil / Microsoft

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 1.1 Gb HDD, 3D card

Ускорител 3D: D3D;

Мултиплеър: IPX, TCP/IP

Оценка 8/10

Какво можете да управлявате

Crusader. Опростен, слабо въоръжен лек изтребител. Внимавайте, всяко начало е трудно.

Naginata. Японската версия на Crusader-а. Слабо въоръжение, опростена конструкция, минимално защитен. Добре че поне има достатъчно гориво.

Predator. Несъмнен фаворит. Автоматично насочване на стрелбата, силно защитен, мощен мотор. Какво по-добро за един новобранец.

Grendal. Изтребител от среден клас. Добре защитен и с добър мотор, но други особени качества май няма. Използването му е минимално - може би само в първите мисии за феновете на управляемите снаряди.

Coyote. Хибрид между лек и среден изтребител. Напомня на Predator, но е по-бърз и по-мощен. Още щом ви повишат за първи път в чин, не се колебайте, а сядайте в тази машина.

Mirage IV. Малко поостарял тип среден изтребител. С много прилични качества, но без автоматично насочване на стрелбата.

Patriot. Продължител на тенденциите на Predator-а и на Coyote-а. Бърз и мощен среден изтребител с автоматично насочване на стрелбата и с четири оръдия. Смело го избирайте.

Tempest. С леко преувеличение може да се определи като изтребител-бомбардировач. С огромна разрушителна сила и голям брой ракети. Без автоматично насочване на стрелбата.

Reaper. Много по-добър от Tempest-а. Особено в двубоите с вражеските изтребители.

Wolverine. Бърз и с изключителна унищожителна мощ. Пилотите, които не са свикнали да използват автоматично насочване, много ще го харесат.

Shroud. Първата от двете експериментални машини. Много маневрен и затова идеален за тилов бой. Би могъл да има по-добра защита.

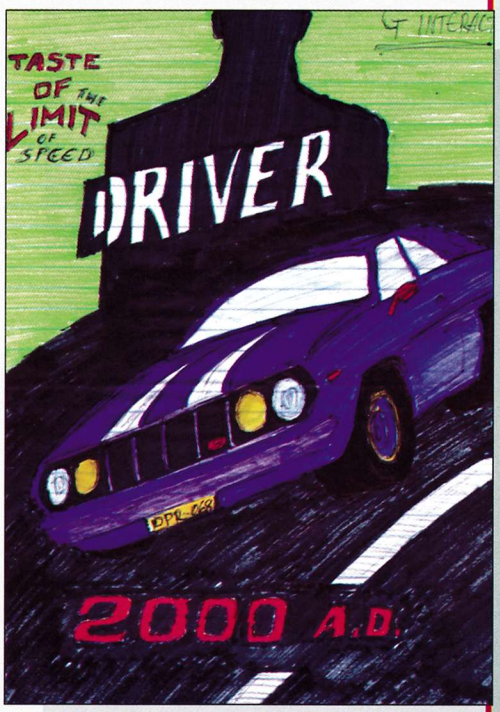
Phoenix. Съвършена машина за убиване. Добре защитен, перфектно повратлив, с пет оръдия. Мечтата на всеки пилот от Алианса.

Рубрика **MADE in BG** - се състави изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

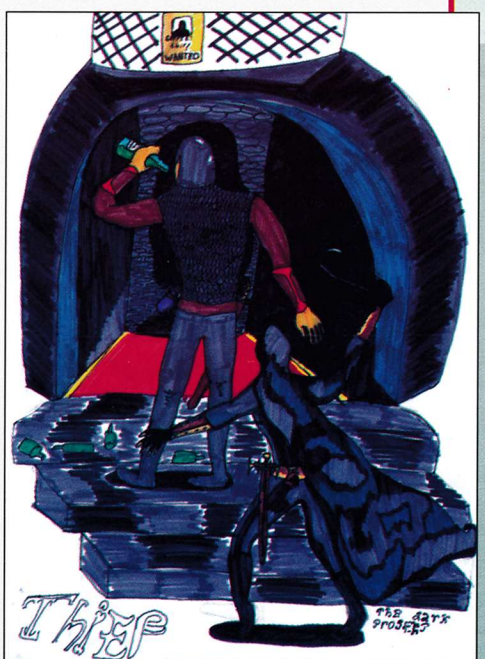
P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

GManiak

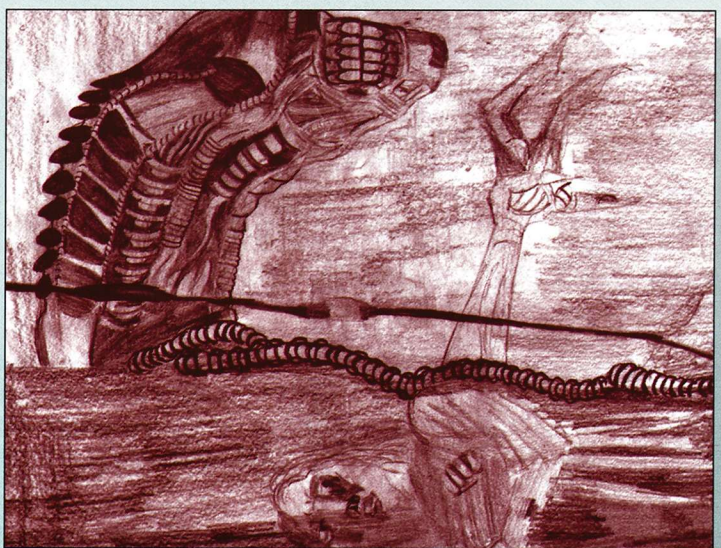
Николай Тошев, Пловдив



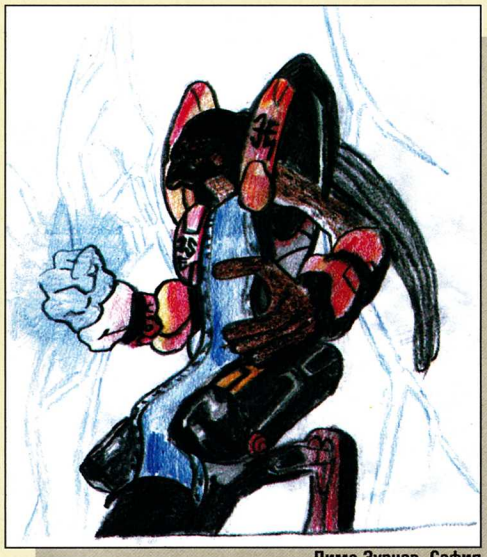
Speed Demon, В. Търнов



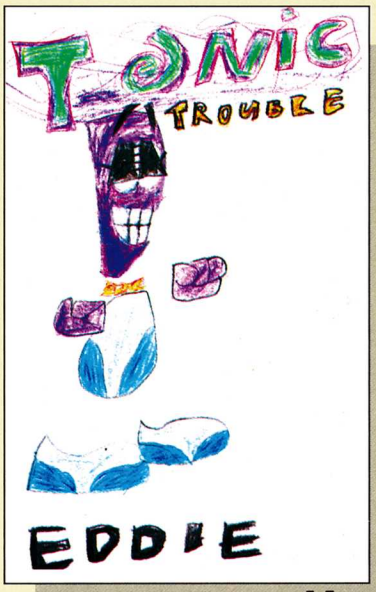
Митко(Thief), Варна



Димо Зурнов, София



Димо Зурнов, София



Б. Тонев

Е, пичове, какво ще кажете? Ние българите сме доказали, че сме умни типове и непрекъснато продължаваме да го доказваме. Прости примери са Джон Атанасов - бащата на компютъра! Купищата български програмисти, които непрекъснато се източват от България! Наетимонт, които направиха TZAR!!! А ето, че момчетата от AS Games се заеха с възродяването няколко класически игри с карти. Първите им два проекта са Сантасе и Белот! И двете игри са сравнително добре изпипани и имат сносен изкуствен интелект. Е, разбира се има някои дребни дефекти, които трябва да бъдат отстранени, но сме сигурни, че това е само въпрос на време. На MG CD#1 ви предоставяме възможност самите вие да изпробвате demo beta версията на Сантасе. Ние с голямо внимание ще следим развитието на AS Games като ще ви държим информирани за новостите!

SantAse

Сантасе на монитора

НОВИНАТА: Става дума, разбира се, за виртуален вариант на известната игра на карти Сантасе (от италианското sessantasei, т.е. "шейсет и шест"). Може би не знаете, но това е най-старата подобна игра за двама по нашите български земи и една от най-популярните в Европа. Играе се под разни имена в Германия (смятана за нейна родина), Австрия, Испания, Унгария, Украйна... **Компютърният** вариант е произведен изцяло в България, което никак не е често срещано явление. Създателите му, Александър Високомогилски и Станислав Михайлов, гледат на това като на начало на дългосрочен проект, чиято цел е да пренесе във виртуалния свят по-популярните игри на карти като Белот, 3-5-8 и др. **Намерението** е благородно: игри, които сближават поколенията, и могат да са еднакво интересни както за родители, така и за деца. А в офиса, в къщи или в мрежата винаги има място за една бърза игричка, която да не ви отнема часове. **Компютърното** Сантасе внася свой облик в иначе еднообразния вид на себеподобните си. Картите са разположени ветрилообразно и отиграването им става в случайно избрани позиции. В краен стадий на разработка е мрежова версия, която позволява участието на двама души - без да се набърква компютърно симулираният модел. **Средностатистическият** геймър би трябвало да знае правилата на играта Сантасе (ако не ги знае, нека да види по-долу), затова ето само някои особености, които дават възможност да управлявате компютърната симулация полесно: * Обявяването на 20 и 40 става автоматично във всички разрешени от правилата случаи. * Затваряне се извършва чрез кликване върху тестето. * Замяната на откритата карта (козът) с деветка от същия цвят става чрез кликване върху козът. Това, разбира се, е възможно само, ако стискате деветката и вие сте наред. * Събраните към даден момент взятки (ръце) могат да се разгледат чрез кликване върху купчинката карти, където се трупат взятките. **Окончателният** си вид Сантасе ще придобие, когато върху картите се появят образи на политици и други интересни персонажи, вместо тривиалните вале, дама, поп и асо. **САНТАСЕ** заема само ***3.16 Mb*** и може да се играе на ***всякакво PC***, стига да е с операционна система Windows 95/98.

Повече информация на **http://as.search.bg**

АКО СЛУЧАЙНО НЕ ЗНАЕТЕ...

*Целта на турнира в играта с карти Сантасе е да се съберат 11 точки. Обърнете внимание: ТОЧКИ! Вътре в отделните разигравания говорим за БРОЙКИ, от които се формират точките. * Раздават се по 6 карти (6+6), след което най-горната карта от тестето се обръща. Тя показва какъв е козът, а останалата част от тестето я захлупва, но така, че да се вижда. * След всяка ръка (взятка), играчите теглят от тестето по една карта. * Докато в тестето долу има карти, играчът не е длъжен да отговаря на боята (аналога), пуснат от противника му. * Ако долната карта (козът) е 10, J, D, K или A, тя може да бъде сменена с 9-ка от същия цвят. * Когато тестето свърши, адекватното отговаряне е задължително. * При всяко разиграване играчът трябва да събере поне 66 бройки, за да се смята за победител. Ако единият играч няма 33 бройки, другият си пише 2 точки, но ако ги е достигнал, печалбата е само 1 точка. При валат точките са 3. * Поп и дама от коза (показват се) вкарват в сметката ви 40 бройки, а същата комбинация от другите бои - 20 бройки. * Цена на картите в бройки: A = 11; 10 = 10; K = 4; D = 3; J = 2; 9 = 0*

THE IRON PLAGUE

Балкански синдром

Датадискът THE IRON PLAGUE е неразривно свързан с майчината плът и нейния приказен сюжет, разиграващ се на Darien - тайнствен свят на магии и непобедими армии. Свят, където единствената суровина е маната. Тя, за радост на еколозите и за разлика от въглищата, петрола и златото, е неизчерпаема и добивът й не унищожава джунгли и не замърсява океани. В тази realtime-стратегия обаче не играете само за един клан или раса - отделните мисии са пряко и косвено свързани, така че се случва да станете двустранен участник в една битка. Цялата бъркотия идва оттам, че четирите рожби на някогашния могъщ владетел на страната си разпределят Darien. Всеки докопва по нещо и известно време управлява горе-долу прилично. Само че където има няколко по-дребни държавички (виж Балканския полуостров), противоречията избуяват като плевел на тор, а след време съперничеството на родните прераства в открита война. Съгласно справедливото правило "доброто побеждава", на печелившата страна са Aramon и Veruna. Изтормозените от война страни се съвземат и се втурват към светло градивно бъдеще. Да, ама идва Creon! Няма милост към приказния свят на Darien! Creon-ската цивилизация е технологична. Науката е единственото й божество, а прогресът - твърда цел. Завидно обширен е датадискът THE IRON PLAGUE. Съдържа 25 мисии за сингълплеър и още толкова нови карти за мултиплеър, плюс самата страна Creon, няколко нови единици и куп дреболии, като например patch за ускоряване на TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS. А освен всичко това предлага и online кооперативен мултиплеър Dark Crusaders за игра по Интернет (Boneyards). Играта мигом тръгва с новия датадиск и предоставя дълги часове на забавление с динамичното си бойно поле и 170-те си мултиплеърни карти. Вашите резултати текущо се записват в гейм-класацията на Dark Crusaders, а страниците на Boneyards отделно предоставят на феновете на TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS частни арени, chat-места и отпратки към други страници, посветени на любимата игра. Енджинът на играта практически не е променен. Затова пък музиката направо е върхова. Новите композиции са дълги и въпреки общата си тоналност, изобщо не се повтарят тематично. Графиката, с изключение на новите единици и външния вид на Creon-ската цивилизация, е както преди. Трудността обаче съществено е повишена и по този начин игралното време е удължено. Какво всъщност още искате! Малко датадискове носят в себе си освен нови мисии и нещо НАИСТИНА ново. А THE IRON PLAGUE направо радва с новостите си. Ако TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS е дълбоко вдълбана в сърцето ви, сега му е времето да подсилите белега. И да видите как започва да кърви. Интернет: www.cavedog.com - страница на авторите на играта, която предлага допълнителни отпратки и подробности за TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS.

Ако старата TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS ви е останала в главата, то е заради прекрасната й атмосфера. А ако по някаква случайност не я помните, сега ще си го наваксате.

Lokken - Taros: *Владетел на подземния свят. Пленил смъртта и я принудил да му служи. Неговите слуги са немъртви - от зомби до мощни магове. Но и с такава армия не е успял да победи и да подчини Darien.* ***Elsin - Aramon:*** *Не му пука от никаква магия там, където може да бъде използвана стоманата и силата на неговата армия. Тя е отлично въоръжена, а неговите военни машини са почти непобедими.* ***Tirsha - Zhon:*** *Владетелка на приказни земи. Армията й се състои от сухоземни и морски чудовища: грифи, големи, орки, кракени, харпии, василиски...* ***Kirrena - Veruna:*** *Владетелка на водите и моретата, които свързват всеки кът на Darien. Във водата е ненадмината. С магията си унищожава всякаква съпротива както във водата, така и на земята.*

-GM-

reNEWed

Cavedog Entertainment / GT Interactive

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 85 Mb HDD, Win '95

OPT.: P 300, 64 Mb RAM, 16x CD, 500 Mb HDD, 3D Cart DirectX 5

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

C&C FIRESTORM
TIBERIAN SUN

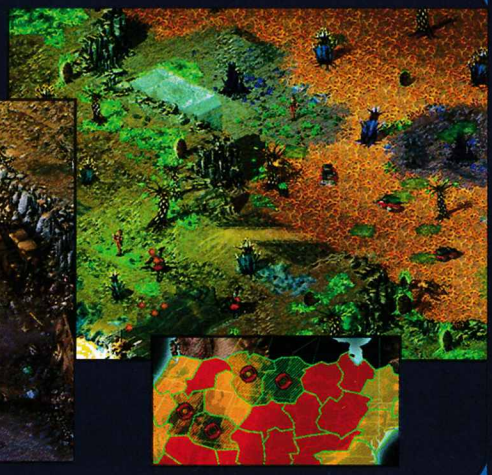
Никой да не излиза!

TIBERIAN SUN се оказа изключително успешно заглавие, което упорито следва STARCRAFT по популярност на играта в мрежа и което всъщност беше последният шанс на WESTWOOD да докажат, че все още могат нещо след гигантската недомислица DUNE 2000. Точно затова очаквахме този expansion pack с неприкрита доза песимизъм. И именно затова изненадата за почитателите на оригинала сега е повече от приятна. TS създаде завладяващ със своята детайлност свят, без да се отличава с кой знае каква графика и особено едри бойни единици. Основните й козове: разработка на подробни стратегии в зависимост от конкретната ситуация; реалистично малко време за вземане на решения; генерално висока трудност. Тези фактори се оказаха достатъчни и играта стана истинско предизвикателство не само за любителите на Command & Conquer, но и за всеки запален почитател на стратегиите. Начинът, по който е разработена FIRESTORM, ясно показва, че създателите на играта са напълно наясно с тези нейни силни страни и са поставили всички акценти върху тях. Изобщо не търсете някакво подобрение в графиката. Щом държите на здравия skirmish за тренировка или тупаниците в мрежа, попаднали сте на правилното място. Не че няма сингълплеър мисии, напротив! Има цели 18 чисто нови - по девет за всяка от воюващите страни GDI и NOD - при това са значително по-трудни от преди (а ние тогава мислехме, че вече няма накъде), тъй като изискват изпълнението на по няколко отделни задачи. Новите единици са истинска радост за окото и за арсенала, доразгръщайки възможностите на иначе добре познатия ни gameplay. Именно в мултиплеъра всеки получава шанс да прояви стратегическо мислене, започвайки от нула и постепенно получавайки всички възможни единици и ъпгрейди, да успее да оцелее в началото, а после да се наложи в порядъчно враждебния свят. Новите карти са десетина на брой и могат да се доизкусуряват по вкуса на всеки: задават се преходите ден-нощ, мутиралите от тиберия животинки и дори онези кръвожадни пипала, подаващи се от бърлогите си в земята. Така се подготвя перфектен терен за развихряне на нововъведенията, които определено заслужават внимание.

В последните години се наслушахме на гръмки хвалби за нови разширения на стари и изпитани заглавия. И в повечето случаи, за съжаление, единственият ефект от тази шумотевица бе хвърлянето на сянката на набързо закърпена и недоизпипана работа върху оригиналното заглавие. Вярно, това не е правило, но е твърде често срещано явление. Изключения, разбира се, има - и още как...

Сценариите за самотните мисии (сингълплеър) са задълбочени и сложни за изпълнение. Представени са доста добре с full motion video филмче в началото, което не може да се похвали като оригинала със присъствието на холивудски звезди като Майкъл Бийн и Джеймс Ърл Джоунс, но създава задоволителна атмосфера на въвеждане в историята. Която от своя страна продължава точно оттам, където свърши предишната част. Страховитият Кейн е мъртъв, което не означава край на битката - тя тепърва започва... Новите cutscenes също не са за Оскар, но са издържани напълно в духа на поредицата. За да се създаде усет за непрекъснатост между отделните мисии и преследваните в тях цели (така е и в TS), на някои места по време на играта се появяват неинтерактивни поредици от събития, които са предизвикани от едно или друго действие на играча. Музиката към играта общо взето е подновена, но без нито за миг да изневерява на традиционния саундтрак. За съжаление същото може да се каже и за доста простите, почти комични специални звукови ефекти. Но ако човек веднъж им свикне, спират да правят впечатление. Накрая - накъсо. По всичко личи, че FIRESTORM е за TIBERIAN SUN това, което BROOD WAR стана за STARCRAFT. Който веднъж се е насладил на множеството опции и нови единици, едва ли ще поиска да играе отново по-непълния оригинал на играта. А като се добави и online системата за турнири World Domination, почти сигурно е, че FIRESTORM има бъдеще като изключително добре направен expansion на легендарна стратегия...

Кали



NOD, т.е. "лошите": ** Fist of Nod е подвижна тежка фабрика, която бълва оръдия и всякакви танкове точно, където противника най-малко очаква. * Mobile Stealth Generator - това изключително успешно прикриващо устройство сега може да се премества, скривайки малка област около себе; смъртоносна комбинация заедно със мобилната тежка фабрика! * Limpet Drone - същата единица както при GDI * Reaper е нов паякоподобен киборг, истински кошмар за съперника със своите ракети, поразяващи по въздух и земя; парализира в мрежите си цели групи пехотинци.*

Westwood Studios / EA

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD,16 bit-Video cart 2Mb VRAM, Win '95

OPT.: P II 400, 128 Mb RAM, 600 Mb HDD, 16xCD, VooDoo3, Win '98

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

GDI, т.е. "добрите": ** Тежката фабрика за разлика от преди вече е мобилна и ако бъде пренесена на подходящо място, може да създаде някоя и друга лоша изненада в тила на противника. * EMPcannon-ът също е подвижен, пренасян от опростено шаси, така че вече може да обезврежда структури, превозни средства и дори подземни единици. * Juggernaut се нарича новият, подсилен с три отделни оръдия титан, който е повече от достойна конкуренция за артилерията на противника. * Limpet Drone е новият шпионин, който не само се прикрепва към единиците на противника, за да дава ценна информация, но и успява да ги забавя при атаките им. * Drop Pod Control Plug дава безценна възможност за стоварване на подкрепления на желано място; бонус към него е и едно доста мощно оръдие за разчистване на терена.*

Indiana Jones and the Infernal Machine

Пълно полуупътване

Както и в предишните адвенчъри с Инди, IQ е оценката на вашите способности. В играта можете да наберете 1000 точки: 150 за инсталиране и пускане на играта, по 40 точки за комплектуване на всяко ниво (16) и 10 пъти по 1 точка във всяко ниво за вземане на съкровището. Точки се отнемат за гейм при по-ниска степен на трудност (до 20 във всяко ниво), както и за използване на hint-ове (до 10 точки във всяко ниво). Степента на трудност и hint-овете се нагласяват в менюто game options. От избраната степен на трудност зависи броят на врагове и времето за разгадаване на някои гатанки. Hint-овете показват върху картата накъде да продължите. Препоръчително е в game options да заложите автоматично тичане и субтитри. Съкровищата във всяко ниво са по 10 и са жизнено важни. Освен IQ-точки, те носят и пари, с които между нивата се купуват необходими неща - енергия, кит за ремонт на кораба, тайна карта за достъп в бонусово ниво.

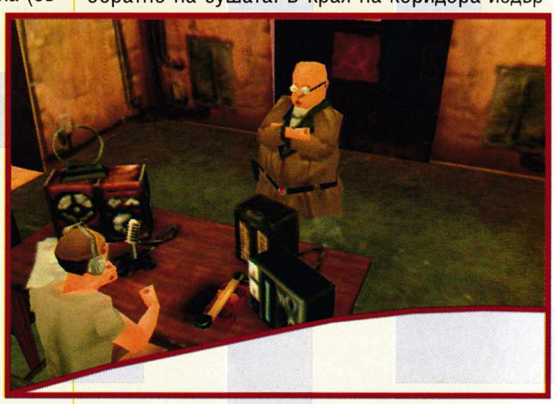
Chapter 1 - CANYON LANDS

Първото ниво е обучаващо и ви запознава с всички движенията на Инди. Ако тук оцелеете, значи сте готов за цялата игра. **На** старта прескочете дупката, изкачете възвишението и тръгнете нагоре по стълбата. Издърпайте два пъти каменния блок от стената (action плюс движение назад). Преди да продължите, скочете в нишата и вземете mine. Сега напред, но внимателно! С хубави засилвания прескачате все по-големите дупки (ако при тази акробатика Инди не успее да се приземи на краката си, автоматично се задържа с ръце). От стената стърчи лост. Активирайте бича и давайте смело напред. Когато застанете на правилната позиция шибнете с бича, изкачете се и скочете върху земята. Пригответе пистолета, скочете един етаж по-долу и застреляйте змията. **Друг** лост стърчи от стената. Изскочете върху възвишението, прескочете върху отсрещното и с помощта на бича прескочете отсреща. Падате във водата, но още преди да изскочите от водопада се изкачете по стълбата към скелета и вземете златото. В езерото под водопада нямате друга работа, но ако желаете можете да вземете предмета от дъното. Излезете. Следва кратка анимация. Тук автоматично вземате артефакт. После приберете и двата наблизо стоящи диаманта и чак тогава тръгнете на дясно по стъпалата. С два обикновени скока прескочете пропастта и се захванете на отсрещната страна. Преди да поемете на дясно и нагоре, прескочете отсреща и при скелета вземете златните монети. Върнете се, горе продължете на ляво, заобиколете почти отвесния склон и прескочете отсреща. Унищожете следващата отровна

змия! Преди да прескочите към лагера, изкачете стълбата и вземете последния диамант. В лагера срещате София и тя ви разказва за какво става дума в играта.

Chapter 2 - BABYLON

Изкачете стената вдясно, прескочете от другата страна и сте в съветската база. По сандъка (съветския) изскочете на следващото стъпало, а после и на покрива на сградата, където изслушвате един разговор. Продължете напред и в базата. Прескачайте, докъдето е възможно. По-нататък пътят се охранява от войници. Избягвайте ги засега и продължете вдясно - навътре в пещерата. Преминете на ляво в следващата ниша, прескочете отсреща, един етаж по-долу убийте паяците, прескочете обратно на другата страна и по стъпалата продължете напред. Долу трябва да убивате - както следващия паяк, така и войниците. Първите войници загиват от взрива на варела, но със следващите трябва да се справите лично и директно. Съберете всички оръжия и енергия (не забравяйте големия medical kit в палатката), скочете долу и по стълбата се изкачете в голямата сграда. **Излезете** за малко навън и убийте следващия войник и скорпиона. Вземете муниците и енергията, дръпнете лоста в нишата, във вече свободния коридор избутайте сандъка и изскочете горе. Оттук виждате периодично появяващия се камион. С него трябва да влезете в крепостта, но не вървейки до или след него! От мястото над вратата скочете върху камиона и ще влезете в крепостта. Убивате няколко войника и, използвайки сандъка, се изкачете един етаж по-горе, където вземете диаманта. (Продължавайте по същия начин и в останалата част на играта. Няма време и място всеки път да се обяснява едно и също, така че оглеждайте се внимателно.) Продължете по тесния коридор напред и с помощта на бича прескочете пропастта. Слезте по стълбата и продължете по коридора. Вървете покрай вашата лява страна до машината. След включването ѝ се запалват светлини, отваря се врата и срещу вас тръгват поредни стражи, които трябва да застреляте. Коридорът, по който те идват, води обратно към мястото, откъдето влязохте в крепостта. В този коридор има малко енергия, но иначе той не ви е необходим. Влезте във втората отворена врата, отместете сандъка, пропълзете през отвора и скочете във водата. **Коридорите** са хитро измислени и имат по няколко отвора за въздух, които от време на време трябва да използвате. Ако не ви се търсят муниции, щом влезете във водата, плувайте надясно, после наляво, а в ъгъла се гмурнете един етаж по-долу, откъдето по подългия коридор ще стигнете до определеното място. Тук тръгнете надясно. Вратата е заключена, и може и да не е за вярване, но ще срещнете един стар приятел от ЦРУ. От него ще получите ключ, така че отваряйте, стреляйте във взривните вещества и скачайте долу в езерото. Прескачайки по платформите стигнете обратно на сушата. В края на коридора издър-



пайте сандъка и слезте с асансьора долу. Тук сложете в машината вляво онова, което ви е дала София. Натикайте сандъка до нишата и изскочете горе. **В** просторното помещение чевръсто унищожете паяците и изкачете стълбата. Най-напред трябва да избутате блока на най-горния етаж, по който да прескочите отсреща, за да вземете диаманта. Идете в средата и натиснете бутона. Отваря се малка вратичка към тайно помещение, където е поредното съкровище. Изкачете се обратно по стълбата нагоре

към каменния блок. Сега обаче скочете върху издатината вляво и оттам към следващия етаж. Вземете парчето от плочка и прескочете отсреща до следващото парче. Смъкнете се обратно и скочете на ляво върху мястото, откъдето преди това изскочихте към бутона. Повторете скока и благодарение на срутената скала влезте в следващото помещение (то е точно под мястото, където взехте втората плочка). Пропълзете под капана до третата плочка, с която вече имате пълен комплект tablet. Върнете се на мястото, където използвахте "нещото" от София и насреща поставете трите плочки. Следва кратък монолог на Инди. Отваря се коридор, в който се крие още някакво богатство. Избутайте каменния блок в новото помещение и се изкачете с асансьора. После напред към следващото ниво.

Chapter 3 - TIAN SHAN RIVER

Скочете долу, вървете напред и стреляйте по вълка, за да го изгоните. Скочете и минете под моста, по който в един момент преминава съветски камион. Откъм другата страна изскочете върху моста и продължете след камиона (тази друга страна освен всичко друго е и много стръмна). Стигнете до граничния патрул - унищожете го. Но тъй като пътят напред е непроходим, а вратата към базата е заключена отвътре, трябва да заобиколите. Върнете се и при първия смърч свийте вдясно от пътя. Скочете върху покрива на базата и се спуснете по стълбата вътре. Преминете в съседното помещение и през вратата по-нататък. От двете страни има врати, но са заключени. По сандъците се намъкнете във вентилационната шахта. Идете вляво, за да вземете съкровището, а после направо и на дясно в помещението с трите шкафчета. В тях освен енергия има надуваема лодка и кит за ремонтирането й. Отворете вратата и освободете вратичката при водата. Приближете се на крачка от нея, надуйте (активирайте) лодката и тръгвайте... **Във** водата внимавайте за остри камъни. Отначало ги няма, но ако после се натъкнете на нещо такова, ви спасява само repair kit. Заобиколете странната сграда и слезте на единственото място, където може да се излезе от водата. Продължете пеша до кръстопътя. Запомнете добре пространството вляво и портала и продължете на дясно. В колибата вземете repair kit-а и малко по-сетне седнете в лодката. Обърнете внимание на асансьора. Пред вас има бързеи с разклонения, но всички пътища водят към асансьора, с който стигате горе. Целта е на четири различни места да вземете по една свещ (не обяснявам - помислете). Просто изпробвайте всеки път и всяко място, където можете да се излезе от водата. Две от четирите свещи прибирате без проблеми, а за останалите две помагам. **Едната** е в нещо като водна електроцентрала с четири механични чука. Скочете на този, който е вдясно, прескочете обратно, откъдето сте скочили, минете върху левия парен чук, от него скочете върху отсрещния, а от него отсреща. Нататък вече е нишата, която води към свещта. **Другата** проблемна свещ се намира в една малка кула и се вижда зад затворената врата. За да отворите тази врата, гръмнете по стъклото на прозореца, скочете през него и отворете вратата отвътре. И отново ви предупреждавам - редовно сейфвайте! Иначе ще ви е трудно. Няма да имате проблеми с живота си - винаги след изкачване с асансьора можете да си допълните repair kit за лодката в близката колиба. След като намерите и четирите свещи, сложете ги на портала, с който се сблъскахте преди по пътя си, запалете ги всичките и... пътят ви към следващото ниво е открит.

Chapter 4 - SHAMBALA SANCTUARY

Идете със скокове горе при бутона, изкачете стълбата и преминете в съседния храм. Вратата отпред е затворена, затова скочете наляво върху покрива. Една от стените е с изпадала мазилка - Бог знае защо, но точно тук можете да преминете върху следващия покрив и после, покрай стълбите, да се смъкнете до голяма статуя. Вляво слезте, заобиколете няколко неработещи бутона и лоста и продължете надолу до земята. Съвсем наблизо се сблъскате с първото чудовище, което значи, че сте на прав път. Продължете към вътрешността на големия часовник, там изтеглете каменния блок и продължете надолу до малката мелница, която задвижва часовника. Преместете каменния блок! Врата се отваря без проблеми (диамант). По пътя ви обратно нагоре към статуята има три работещи бутона. Много са важни лостовете. Първо използвайте горния и се отваря врата към следващата кула. Щом притичате през моста, обърнете внимание на прозореца от дясно. Скочете на долния парапет и след това надолу към камбаната. Вторият лост открива път нагоре, но не забравяйте да прочетете надписа на камбаната - той е страшно необходим, ако ще продължите играта без упътване. Но сега се упътваме, затова се изкачете по стълбите дого-

ре и дръпнете лоста, който изнася камбаната на равнището на онова място с релсите. Върнете се към часовника, т.е. към лоста в средата, който измъква напред отделните индикатори на часовника. Ако се е измъкнал показателят, към който сочи малката часовникова стрелка, статуята горе започва да се върти. Точно тогава дръпнете лоста до камбаната (това изисква известно време, за да стигнете дотам, затова дайте си в показателя малък аванс). Статуята удря по камбаната, вие виждате анимация и получавате ключ. **Върнете** се при часовника. Пътят води към вратата, която отваряте с докопания току-що ключ. Тръгнете надясно към долния вход и вземете златното бижу. Върнете се в голямото помещение, изкачете се на бента, завъртете веднъж статуята (за да се спусне шлюзът) и още веднъж (за да се отвори вратата). Влезте (не пипайте артефакта, това е клопка), слезте по стълбата, минете под механичния чук, изкачете се с асансьора и отключете вратата с бижуто. Очаква ви неприятност: голямо помещение с дървени издатини, по които трябва чевръсто и разумно да скачате. Вървете на дясно, след това напред и вземете ключа от помещението. Изскочете на по-високия край на средния пън, рипайте върху пъна, който е най-близо до мястото, откъдето сте дошли, и скачайте върху най-високия парапет. Преминете от другата страна. Скочете долу, после върху втория пън и накрая върху пъна, който е под него. Сега вече, заобикаляйки, сравнително лесно можете да идете там, където с помощта на ключа ще вземете саксията. Върнете се в голямото помещение с шлюза. **Вдясно** отворете вратата към началото на това ниво и се изкачете по стълбата. Скочете върху гредата, върнете се обратно на другата страна и натиснете бутона. Стълбата се издига с един етаж по-нагоре. Вече сте пред врата, която отваряте с бутона, и пред друга, заключена врата. Видяхте ли прозореца? Стреляйте в него през решетката и бегом към отворената врата. Пак стреляйте в прозореца и минавайте през него към счупения преди това прозорец. Сложете саксията върху специалното приспособление и минете през вратата. То се спуска към водата. Слезте и си вземете саксията. Сега ви трябва светлина. Върнете саксията на мястото й и скочете на гредата отгоре. Оттам замахнете с бича в посока на вратата. Готово. Вземете саксията и напред към старата баба. Тя ви отваря, за да отидете при първия бос. Успех!!!

Как да го преодолеете ще разберете в следващия брой на MG!

LucasArts / Activision

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 75 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P II, 128 Mb RAM, 16xCD, 600 Mb HDD, 3D cart

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10 -GM-

Ти само тръгни, пък после...

PLANESCAPE TORMENT

Продължение от MG #21

THE LOWER WARD

Много интересни хора, много задачи - така накратко може да се характеризира това място. Щом се озовете тук, Morte се заплесва за малко и го задигат плъховете. Не изпадайте в паника, а претърсете мястото, където сте го видели за последен път. Там са вещите на Morte. Всичко е наред, тъй че спокойно се посветете на проучването на квартала. **М**огъщият магьосник Sebastion (1) иска да сложите край на договора му с демона Grosuk (7). Което няма да стане с добро; трябва да убивате. Но пък за награда получавате постоянно повишаване на атрибутите. **Х**итрата Xanthia (2) се опитва да предизвика сблъсък между няколко thokol-и и демона, който те никога не могат да убият. Затова предупредете техния водач Throp (3) и така предотвратете гибелта им. След това пак поговорете с Xanthia - тя ви посплашва, но вие печелите опит. **П**родавачът на роби Deran (4) притежава Trist, която твърди, че е незаконно поробена. Поговорете с нея и й обещайте помощ. От нея чувате имената Byron и Lenny. Идете да поговорите с Byron Pikit. Трябва да го убедите, че търсите изчезналите документи. След това поговорете с Lenny (5) и му кажете, че ви изпраща Byron. Идете в склада и вземете съобщението за Trist. Поискайте и няколко неща за вас самия. Върнете при Deran и той освобождава Trist. Поговорете с нея още веднъж и печелите опит. **М**омичето от пазара Karine няма мъжка компания и с удоволствие би се запознала с някого. Поговорете по този въпрос със стражаря Corvus, който се намира недалеч. Той с радост се запознава с Karine. **Т**ърговецът Giltspur (6) има всякакви стоки и стаи, но иска от вас друга услуга. Нещо трябва да се предаде на Penn в печатницата му. Като идете там, предайте му съобщението, което сте намерили в килията, дето беше почти в началото на играта. Ако още го имате, разбира се. След това се върнете при Giltspur и пътят ви към The Great Foundry е открит. **И** отвън по улиците, и вътре в сградите бъка от интересни хора, с които (според нуждата ви) можете да поговорите. На пазара, естествено, стърчат търговци, които продават стоките си. Щом се разходите до насита, освободете Morte и тръгнете към леярната.

Как да си върнем Morte?

Идете в разрушената сграда в края на квартала, влезте в мазето и подхванете приказка с Lothar. Той е включил Morte в частната си колекция и е готов да го размени срещу някой по-прославен череп. Или по-точно за който и да е от Dead Nations, например Soego, Stale Mary, Hargrimm или Silent King. Дори, ако никой от тях не ви е под ръка, да не ви пука. Слезте по стълбите - първият, когото срещате, е капитанът на плъховете Mantouk. Убийте го, вземете му черепа, а също и Grimoire of Pestilential Thought. Върнете се при колекционера и направете размяната. Поговорете с черепите във всички шкафове и печелите опит. От Lothar научавате нещо за Ravel. А от цялата тази история и Morte е придобил ново умение.

The Great Foundry

Ако ви тегли да станете член на обществото Godsmen, сега е моментът - в леярната. Преминете в другата част на леярната, където е залата за лекции. Поговорете с Keldar, мъжът на подиума. Предайте му съобщението от Giltspur и го разпитайте за членството. **Н**алага се да изпълните три задачи: да изковете предмет, да разследвате убийство и да предотвратите разболяване. **З**авържете разговор с Alissa Tield, която работи в леярната като инспектор, и научавате какво е необходимо, за да изковете предмета. От чиновника в канцеларията купете чук, клещи и преструлка. Помолете някой от ковачите да ви даде парче желязна руда и се захванете за работа при свободната пещ - трябва да изковете бойна секира. Поговорете с Thildon, Sarv и Bedai-Lin. Разговорът е усукан, но си струва. Важен е контактът с единия от шефовете на организацията, Saros. В този момент той е в депресия, затова му обяснете, че животът не е чак толкова лош. **В**ече сте член на организацията и нищо не ви пречи да огледате тайния проект - бойно оръжие със страховит вид, но нека по-добре се посветим на следващата задача. **N**ihl Xander твърди, че се е заел да прави за вас машина за сънища, но му липсвали още няколко неща, за да я завърши. Става въпрос за епруветка с ваша кръв и кожа. Направете тази процедура в аптеката в Clerk`s Ward. Като се върнете с епруветката, конструкторът поисква и клетка за птички. Идете на пазара и поговорете с Lazl, които ви открехва как да стигнете до обсадната кула. Хуквайте към падащия мост зад обсадната кула и вървете в посока с гръб към кулата. Така се отваря портала, който ви пренася вътре в тази странна сграда. Там купете от гиганта клетката за птици и още някои вещи. Печелите и Blade of Immortal. Занесете клетката на шашавия конструктор. Сега пък той търси възглавница за ковчег. Отивайте при майстора на ковчези. Върнете се при Xander и ще получите черно перце, което е ключът за портала в най-далечното помещение вляво от главната зала на леярната. Излезете ли от леярната, идете при Giltspur и му кажете, че съобщението му е връчено. Той настоява за още нещо: да отнесете писмо на Barkis в бара Smoldering Corpse в югоизточен Hive.

THE CLERK`S WARD

Това е чиновнически квартал, но не липсват задачи. Malmaner (8) ви праща да вземете от ши-

вача костюма му за карнавала. Тази операция извършете два пъти, за да получите повече опит. При шивача можете да купите вълшебни шалчета за Annah, а по-късно и за Fall-from-Grace. Nemelle (9) стои близо до бара на запад в квартала и ви казва тайната дума за Decanter of Endless Water. Сега вече ви се отваря път до Smoldering Corpse, където да присъедините към вашата дружина магьосника Ingus. Ако кажете на Nemelle, че я търси приятелката й Aelwyn (12), получавате постоянно повишение на точките. Salabesh the Onyx (10) пък ви съобщава, че името на този, който може да отмени проклятието над Reekwind, е Jumble Murdersence. Идва ред да влезете в сградата на градския фестивал.

The Civic Festhall

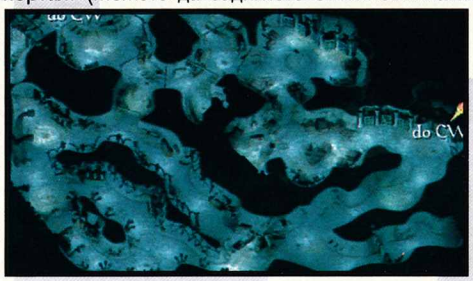
Един човек близо до входа ви плаща за това, че може да познае вашата смърт. Приемете предложението му. **S**plinter ви съобщава крайно интересни неща. Поговорете за вашето членство в обществото Sensate, но и го поразпитайте за частния sensorium, който искате да посетите. А щом се озовете там, проучете опитите, скрити във всичките три камъка. Quell се съгласява да поговори с вас, но само срещу някое екзотично лакомство. Идете в магазина за куриози и купете нещо. Quell ви дава ценна информация за дъщерята на Ravel. Jumble ви прокълнава на вечно хълцане. Стане ли това, съобщете на Salabesh и поискайте да научи и вас на някое проклятие. Върнете се при Jumble и с наученото проклятие го лишете от гласа. После го убедете вие да го освободите от вашето проклятие, а той вас (и нещастия Reekwind) от своето. Mertwyn по някаква нещастна случайност е загубил главата си. Ако искате да му помогнете, идете в къщата на лингвиста Finam и се нахвърлете върху Thug Boss (13). Там в клетка е главата на Mertwyn. Вземете я и му я занесете. Той ви се отблагодарява. **В**земете от прислужницата ключа и посетете горните стаи. Вътре има много свитъци и амулети. Но и още един от вашите дневници - Dodecahedron. В съседните стаи на същия етаж пък живее момичето Unfulfilled-Desire. Тя е способна да лишава от полово влечение, затова я откарайте при пияния магьосник (11) в бара близо до Nemelle.

Brothel

Този бардак е централното място в чиновническия квартал. Тук господарка е прекрасната Fall-from-Grace, която става ваш човек, ако поговорите с десет от нейните студентки: ✓ Yves. Изслушайте нейната история и после я разкажете на майка й Yvana в художествената галерия. ✓ Kimasxi. Оставете я да ви наругае, а после поговорете с нея. Тя е доведена сестра на Kesai-Serris и от нея трябва да измъкнете информацията, че майка на сестра й е наистина Ravel. ✓ Kesai-Serris. Тя е дъщеря на Ravel. Нейната кръв ви е необходима, за да се преместите в лабиринта през преносимия портал. Затова нека няколко капки от кръвта й капнат върху носната кърпа, която намирате в един от шкафовете. Но преди това поговорете с Juliet. ✓ Nenny Nine-Eyes. Това момиче знае всичко, каквото става в бардака. Много е полезна, когато търсите аромат за Vivian и воал за Marissa. ✓ Juliet. Тя ви праща в печатницата, за да й осигурите фалшиво любовно писмо, което после да занесете на Montague във фестивалната сграда. Той се стряска, но вие му казвате, че всичко това е нагласено. Препоръчайте му за известно време да се прави на хладен към приятелката си, което ще я задоволи за малко. ✓ Vivian. Тя търси откраднатия си аромат. Нищо по-лесно. Първо поговорете с Nenny, после с Marissa и накрая с Luis. След това кажете на Vivian, къде да търси. Ще получите + 1 към CHAR. ✓ Dolora. Тя има проблеми с бившия си мъж. Идете да поговорите с Merriman и го разпитайте за ключа към нейното сърце. Той иска в замяна глътка от реката Styx. От пияния магьосник би трябвало да разполагате с чаша от студената напитка, която сте получили за съвета относно Unfulfilled-Desire. Идете в художествената галерия и сложете парче от експоната Dark Bird във вече споменатата чаша. Поприказвайте за това парче с Yvana, собственичката на галерията. Върнете се при Merriman и му дайте глътка от напитката. Върнете се при Dolora и я уведомете, че е свободна. Оказва се, че всъщност трябва да разговаряте с безмълвната проститутка Ecco. ✓ Marissa. Липсва й воала. Той е у Luis, там е и аромата на Vivian. ✓ Ecco. С нея можете да се разберете едва като изпълните задачата за Dolora. Ecco търси изгубения си глас. В магазина с куриози купете Fiend`s Tongue и Deva`s Tear и ги предайте на Ecco. ✓ Luis. Нищо конкретно освен шкафа в стаята вляво от стълбите. **Е**то сега вече можете да включите в дружината си и Fall-from-Grace. Каквито и да са усилията - това си заслужава!

Порталът

Проучете дванайсетостенника, който намерихте в старите си стаи. Поиграйте си с него, докато го отворите. Там има надпис на език, който не разбирате. Идете при лингвиста Finan. Той ви праща да откриете изгубения му научен дневник, който е в бардака в един сандък у Luis. Прочетете пасажа за наследството и хуквайте към къщата на адвоката Iannis. Той е баща на Deionarra и не е очарован, когато си приказвате за наследство. Той от своя страна иска достъп до сетивния камък. Поговорете със Splinter. Разбран човек е! Внимание: годежният пръстен има великолепни качества, които могат и да се подобряват. Поговорете с Iannis за вашето наследство. Макар и шокиран от възрастта ви, той донася предмети от една от вашите предишни инкарнации (въплъщения). С листчето - един от предметите, които получавате - вървете при чиновника в леярната, за да получите преносимия портал. (Можете да задигнете от чиновника и



друго листче, срещу което се сдобивате с могъщия боздуган Justifier.) **Д**оизлекувайте се и се запасете със средства за оздравяване - наближава им времето. Щом сте готов, използвайте преносимия портал и се пренесете в лабиринта.

UNDER SIGIL

Ако ви тегли да се чувствате по-здрав и по-силен в по-нататъшния си път, влезте в подземието на Sigil (има два входа в Clerk`s Ward). Предстои ви битка с безброй червеи и низши демони. Не допускайте да ви нападат повече от двамата-трима наведнъж. А ако това стане, бягайте. От вълшебствата чудесно работи Ball Lightning. Запасете се с лекове, игли и конци. Като почнат да ви омръзват двубоите, излезте на повърхността на земята.

RAVEL`S MAZE

Насред лабиринта подхванете разговор с Ravel. Най-сетне сте я открили! Чака ви дълъг диалог, в който тя злослови за вашите другари. Поискате ли да тръгнете, Ravel мигом се нахвърля срещу вас. Убийте я, както и всичките й съюзници. След това поемайте на североизток и през портала влезте в град Curst. Досадните чудовища не са проблем. Но ако умрете, пробуждате се в скрита градина, от която може да излезете през портала обратно в централната градина. Ключът за този портал е косъм от Ravel.

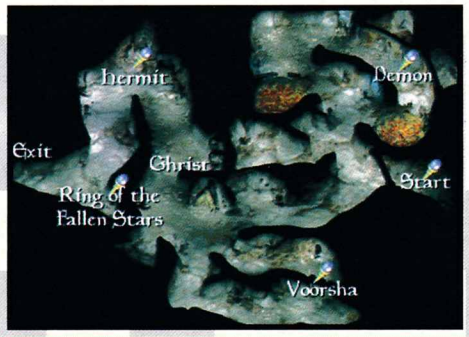
CURST

Целта е да прихванете един ключ и да влезете в

подземната тъмница, където е затворен ангелът Trias. Ключът се състои от пет части и позволява хубава обиколка из града. Започнете разходката от кръчмата Traitor`s Gate във външния град (Outer Curst). Тук са петимата души, които стискат отделните части на ключа. Поговорете с бармана Tainted Barse, който ви отпраща към Marquez. Той пък иска от вас да спасите дъщеря му Jasilye, която е на се-

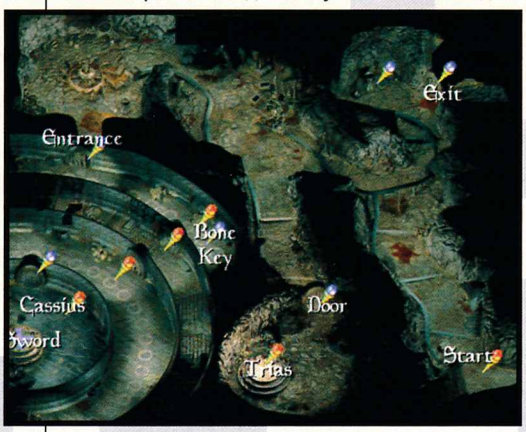
вер във вътрешния град (Inner Curst). Налага се да се справите със стражите, които са я наобиколили, но гледайте да не я наранят. Като се оправите, върнете се при Marquez за първата част от ключа. Kitla иска да решите проблема между ковача Crumplepuch и брат му, подпалвача Kester. Те се карат за наследството от баща им. Трябва да определите кой от двамата какво да получи. Зарежете съдийските функции - по-добре вземете от двамата списъците на наследството и ги занесете на Kitla; тя ще се оправи. Nabat иска пък да помогнете на Kys, защото и той има проблем. Поговорете с него, идете в центъра на града и потърсете Wernet. Той отказва да ви изслуша. Върнете се при Kys и го защитете, когато го нападнат. От Nabat получавате третата част от ключа. Бардът Dalon търси помощ за An`izius, шеф на град Curst (намира се в северната част на вътрешния Curst). Този шеф пък търси помощ срещу съперника си Siabhe. Поговорете с него и отивайте при капитана на градската стража. Обяснете му всичко, а Dalon ви дава четвъртата част от ключа. Накрая dona Quisho иска да освободите демона Angril-Shalak, който се подвизава в хамбара за жито. Изкачете се на втория етаж на този силоз, застанете зад пентаграма и дейст-

вайте според заповедите. От Dona идва последната част на словесния ключ. Roberta, жената, която срещате на улицата, иска да убиете невярния й съпруг. Можете да й помогнете или да я издадете. Според избора ви отивате при момичето-убийца в северната част на вътрешния град или при капитана на градската стража. Като свършите деянията си в града, върнете се в кръчмата и пак поговорете с бармана. Ще се озовете в подземието.



CURST UNDERGROUND

В тази локация няма много врагове. Но има няколко души, с които не е зле да контактувате. Контрабандистът Voorsha иска от вас да убиете Ghrist, демон от рода Gehreleth. Нямате голям избор - падне ли ви, просто го убивате. Но на Voorsha не може да се вярва. Щом му съобщите за успеха си, той веднага нарушава своята част от иначе интересния ви договор. Налага се и него да убиете. Свещеникът отшелник ви предлага лекове, които са доста полезни в тези негостоприемни подземни условия. В запад-



ната част на локацията, близо до портала, се намира Ring of the Fallen Stars. Много е интересно там, както и на още много места в подземието. Вие обаче не се захласвайте и веднага след проучването тръгнете право към затвора.

THE PRISON

Вадете оръжията - битката за освобождаването на ангела започва. Стражите, с които трябва да се биете, нямат брой. Ангелът Trias е в южната част на областта. Той иска да му намерите меча, скрит на запад от него. Получавате словесен ключ, който отваря вратите към външния кръг. За да влезете в средния кръг или във вътрешния, трябва от един от стражите да вземете костния ключ. Ако искате да получите меча от неговия пазител Cassius, трябва да го победите в трудничък двубой. Щом вземете меча, върне-

те се при ангела и разсечете веригата. Поговорете за това, което ви остава да направите. Вземете парче от веригата, ключа и минете през портала на североизток.

THE OUTLANDS

Разните тъпи чудовища не са най-важното, затова бягайте към главата на големия скелет и се спуснете в кратера. Поговорете с Fhjull, от когото получавате няколко прекрасни вълшебства, нещо за лекуване, а може би и почивка. Както и няколко бръмбара, ядящи мозъци, които си приберете за края на играта (те повишават временно интелекта и мъдростта на своя домакин). Разпитайте за равнината Baator и разберете къде е порталът и как да се измъкне-

те оттам. Щом научите каквото трябва, напуснете кратера и използвайте портала.

BAATOR

Истински ад! Навсякъде около вас - жега и лава. Плюс безброй враждебно настроени демони. Но в никой случай не избивайте всичко живо. Целта е колкото може по-бързо да стигнете до портала в североизточния край на този пъкъл и да се пренесете при колоната от черепи. (Предварително прегрупирайте вашата дружина и оставете Morte за малко настрани, но не забравяйте, като се връщате, да си го приберете.) Поговорете с всезнаещата колона от черепи. Поискайте да научите нещо за Крепостта на Скръбта и за пътя към нея. Оказва се, че трябва да се върнете при ангела Trias. Тоест да се

измъкнете от този ад. Ако е възможно, не издавайте къде се крие Fhjull! През портала в югозападната част на Baator се върнете обратно и посетете Fhjull. От него ще разберете как да се измъкнете навън - необходимият ви портал се намира под задната част на скелета. Минавайте!

CURST GONE

Тук сте само за малко. Проучете пустошта, останала от бившия град Curst, намерете портала

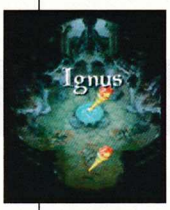
за излизане и ще се окажете на съвсем различно място. Тук се намира демонът от кутията от Moridor (вижте началото на играта). Ако го победите, а това не е проста работа, печелите 3000 жълтици и Aegis of Torment (+3 CON; +15 HP; +3 AC).

CARCERI

Още с влизането си в града виждате всеобщ хаос и паника. Сега от вас се изисква преди всичко бързина и присъствие на духа. Трябва да поговорите с хората и да ги накарате да спазват ред и мир. **В**ляво от мястото, където влязохте в тази локация, на една издигната платформа са застанали няколко души и два демона. Ако убиете демоните, преди да причините смъртта на голям брой хора, получавате опит и значително отслабвате ангела Trias, който е виновен за цялата тази бъркотия. За да предотвратите паниката, поговорете с Berrog и Tovus Giljaf, които са захлупени под една преобърната кола. Продължете към склада, където има страж и няколко потенциални разбойници. Кажете на Jujog какво да направи и той ще го стори с удоволствие. В склада разменете някоя и друга дума с Ebb Creakness, водач на анархистите - убедите го колко важно е спокойствието. Съдията (Judge) и Hezebol, които са на едно от възвишенията, също трябва да бъдат убедени, че не му е времето да се екзекутират хора. Остава да поговорите с Kester, когото са нападнали в собствената му къща и на когото трябва да помогнете. Накрая обърнете внимание на друидът пустинник Hermit и той ви дава не само благословията си, но и лекове. **И**нтересно нещо в локацията е двубоят между демоните Angril-Shalak и Tek`Elach, който се разиграва близо до местната казарма. По-добре не се намесвайте в тази битка, макар че и двата демона имат интересни неща по себе си. Сам решете дали си струва да се набъркате... **Н**е забравяйте да идете в административната сграда в северната част на града. Проправете си път до третия етаж на сградата. Тук срещате Trias. Той е доста отслабнал, защото цялата ви дейност срещу хаоса му вреди. Първо поговорете с него, после започнете побоя. Щом го отупате повечко, ангелът става по-откровен и разговорлив. Каже ли как да стигнете до Крепостта на Скръбта, можете да го пожалите или да го убиете. Вие си решете. **М**инете през портала и се пренесете обратно в Sigil. Моргата ви очаква с нетърпение...

FORTRESS OF REGRETS

Дойде времето да изхарчите дребните пари, които са ви останали, за оздравяващи неща. В крепостта те са ви доста необходими - колкото повече имате, толкова по-добре. Естествено, трябва ви и добро оръжие. **К**ато се подготвите, тръгнете към Моргата. Кажете нещо на пазача, за да ви пусне вътре. А ако има проблем, достатъчно е да умрете. Малко изненадващо е, но порталът към Крепостта на Скръбта се намира в стаята, където започнахте играта. **П**ри входа на крепостта вече сте сам. Разходете се наоколо, главно на изток. Поговорете с Deionarra и й покажете сватбения пръстен, който носите у себе си. Тя така ви го подобрява, че пръстенът става един от най-добрите предмети в играта. **В**лезте в крепостта през вратата. Не ви очаква нищо сложно - само битки и тичане. Трябва да натиснете трите лоста, означени със "X", които са на различни места из крепостта. Тези лостове ви отварят достъп към другата локация, където трябва да преминете. **О**зовавате се в секцията Trial of Impulse. Тук срещате Ignus, който ви е изпреварил. Убийте го и докоснете кристала в средата на помещението. Пренасяте се в Maze of Reflections.



Връзката

Тук се срещнете със своите три инкарнации (Добрата, Практическата и Параноичната) - налага се да ги убедите да се слеят отново с вас. Сега са ви необходими високи INT и WIZ. Без достатъчна стойност на тези атрибути нямате никакъв шанс. Ей за този момент ви трябват бръмбарите мозъкоядци. **Д**а убедите Добрата и Параноичната инкарнация не е сложно и можете да се оправите и без странични съвети. По-тежко е положението с Практическата. Съветвам ви да изберете двубой на силите на волята и няма да имате проблеми. Що се отнася до бронзовото топче, за което някога ви изпрати Pharod, то съдържа спомени за вашата най-първа инкарнация, а също и вашето име. **И**дете при Deionarra, която се е появила тук, по-

говорете с нея и й се оставете. **Н**е казвам как свършва всичко това. Само ще ви прошепна, че Morte е стар лъжец и симулант. Виж, останалите живи членове на вашата дружина, те наистина ви вършат работа преди финалния двубой. **Сега вече не ми остава нищо друго, освен да поздравя всички, които са стигнали до края на играта. Една от най-оригиналните игри с наистина добър сюжет!**

Black Isle Studios/Bioware / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200MMX, 32 Mb RAM, 8xCD, 650 Mb HDD

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 800Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10 -GM-

кошмарът продължава

След вълнуващото преследване на Адам Кроули по уличите на Лондон през 1834, Nightmare Creatures II ви връща отново по следите на демоничния учен век по-късно. Главният герой този път се казва Хърбърт Уолъс един от избягалите "експериментални обекти" на злия доктор. След изтърпените безкрайни експерименти и мъчения Уолъс е твърдо решен да си разчисти сметките с демона Кроули. За разлика от първата игра където, въпреки сравнително богатия набор от специални движения и техники, геймплейът като цяло беше доста ограничен и еднообразен, в Nightmare Creatures pp са включени многобройни нови умения (катерене, плуване и т.н.), станали вече запазена марка на екшън адвенчър игрите. Гледната точка отново е от трето лице, но този път камерата, а и самата графика са несравнимо по-добри. Очаквайте подрбоно ревю на играта в следващия брой на MG. В този брой ще се опитаме като начало да ви запознаем с предисторията на играта и с част от биографията на главните действащи лица в нея - все неща, които българският геймър комай е привикнал да подминава - уви - с лека ръка. Защото когато не сте наясно с тези уж дребни детайли, истинското удоволствие от играта отива по дяволите, а тя самата се превръща в поредица от нива. И тъй като добре знаем, че читателите на MG винаги са искали да научат нещо повече...

Историята:

Сто години след своето поражение в Лондон (около което се върти геймплейът на първата игра) Адам Кроули се е завърнал. Магьосникът е прекарал цял век, възстановявайки силите си, за да се подготви за последната решителна крачка, която го дели от абсолютното безсмъртие. Ако успее да я направи Кроули ще се възцари над света за вечни времена. Но за да успее да извърши последния обред Кроули трябва първо да се сдобие с един безценен магически артефакт, наречен The Glyph. Проблемът е, че този артефакт се намира в ръцете на членовете на Кръга, организация, основана от героите в първата игра - Игнаций Блакуърд и Надя Францискус. Кроули решава да нанесе изненадващ удар на Кръга и планът му успява, като с един удар демоничният учен откраква легендарния Glyph и отстранява някои от най-опасните си противници. Но на пътя на магьосника застава последната надежда на Кръга и човечеството - Хърбърт Уолъс. Уолъс е свързан с Кроули по начин, който би бил непоносим за повечето смъртни. Отвлечен още доста млад Уолъс се превръща в опитно животинче за Кроули. Прекарал години затворен в килия, младият човек разбира, че неговият единствен шанс да оживее да е да се измъкне от този кошмар наяве е да събере малкото останали му сили и да се реши на последна отчаяна стъпка. Съзнанието му разкъсвано от болезнено ярки спомени за клането сполетяло членовете на Кръга, събитие, на което той дори не е бил свидетел. И така един ден, възползвайки се от откилия се шанс, или може би от намесата на съдбата, той все пак успява да се измъкне от ноктите на Кроули...

Главните действащи лица:

Добрият: Уолъс

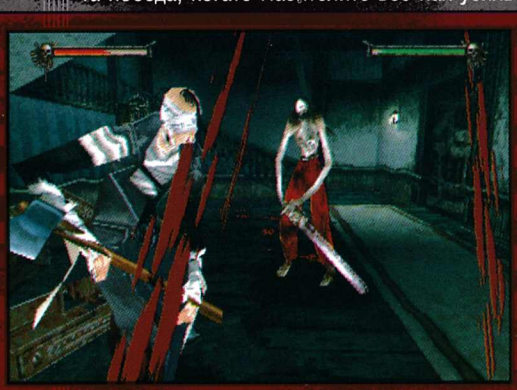
Уолъс е измъчен млад човек. Години наред е прекарал в строго охранявана психиатрична клиника, където са го затворили заради налудничавите, разрушителни видения, които го измъчват непрекъснато, подтиквайки го към изблици на неудържима враждебност и агресивност. Макар че всъщност е само на двайсет и шест, той изглежда с поне двайсет години повъзрастен. Тялото му е покрито със страховити белези от рани, някои от които си е причинил сам. Оттам и опърпаните, мръсни бинтове, които се подават изпод дрипавия му шлифер. Жилавото му тяло крие неподозирана физическа сила, присъща често на душевно болните. Уолъс не винаги е бил считан за луд. Той е единственият потомък на богато семейство и като студент е бил доста известен с щуротиите си. Запален почитател на стиховете на Байрон, той се е увличал както от шумните, невъздържани партита , така и от кървавите дуели. Като всеки непокорен млад човек от онова време Уолъс също се увлича по окултните знания и практики. След серия от несполучливи запознанства с фалшифи многознайковци, младежът бива открит от адептите на Кръга, който разпознават в него енергичната и едновременно с това твърде доверчива натура, която биха могли да използват за своите нечисти цели. Постепенно и с учудваща лекота Уолъс преминава през всички изпитания, за да стане накрая пълноправен член на Кръга. Вече прогледнал отчасти за истинската същност на тази секта, той скоро се досеща, че всъщност е попаднал в ноктите на легендарното Братство на Хеката. При един безумно смел и обречен на провал опит да проникне в Светилището на Братството младият Уолъс се сблъсква със самия Кроули, някогашен учен, превърнал се в един от най-могъщите магьосници, които светът е познавал през милионите години на своето съществуване. Младият адепт не може да се мери с Кроули, който заедно със своите помощници го залавя и оковава в едно от своите тайни подземия. Уолъс бива подложен на нечовешки изтезания, но благодарение на изключителната си воля и несломим дух успява все пак да избяга. Сега единствената цел на живота му е да си разчисти сметките с Кроули и неговите слуги. И да се пребори с приижданата на лудост, която заплашва да завладее съзнанието му завинаги.

Лошият: Адам Кроули

Адам Кроули е роден в Лондон през далечната 1635 година в буржоазно семейство от средната класа. Неговият баща Алойсис Кроули е бил собственик на кораб. Благодарение на процъфтяващата по оновоа време търговия с роби семейство Кроули водело добре осигурен живот. Гледката на пристигащите кораби натоварени с изморени до смърт, често тежко болни роби, оставя незабравим спомен у малкия Адам. Това е неговата първа среща със страданието и той решава да посвети живота си на борбата с болката. Благодарение на състоянието на своя баща, той получава възможността да учи медицина. Това е и повратната точка в неговия живот. Младият Кроули се впуска в изучаването намедицинските науки със страст присъща на малцина. Силата на неговия характер заедно с многобройните му дарби привличат вниманието на

NIGHTMARE CREATURES II

професор Антъни Маклайстър, който го взема под своя опека. Тази среща променя съдбата на младия Кроули завинаги. Професор Маклайстър го посвещава постепенно в тайнството на хирургията, свързано с безкрайни аутопсии и експерименти без каквито и да било ограничения. Дисекции на мъртво родени плодове, имплантация на органи, трепанация на черепи - всичко това е ежедневие за двамата мъже години наред. Едва 20 годишен Адам Кроули получава своята диплома за хирург от Кралската Медицинската Академия. По време на празненството по случай дипломирането под въздействието на изпития алкохол Адам се спречква сериозно със своя баща, който неочаквано получава сърдечен пристъп. Адам отнася своя конвулсиращ баща в операционната на професор Маклайстър и професорът дава всичко от себе си, за да спаси живота на Алойсис Кроули, но - уви - дори неговите знания и опит се оказват недостатъчни. Когато Адам вижда как собственият му баща умира в ръцете на неговия учител, нещо изведнъж се преобръща в него. Подобно на просветление го спохожда мисълта, че страданието не може да бъде победено без да бъде атакувана самата смърт. Той решава, че от този миг нататък той ще се бори, за да постигне нова цел - победа над смъртта, чрез възвръщане на живота. Професор Маклайстър реагира с бурно неодобрение на новите идеи на своя млад ученик. Той е убеден, че Адам е изгубил ума си от мъка по изгубения баща. Тогава Кроули решава да се отърве веднъж завинаги от "стария мърморко" и Маклайстър умира няколко часа по-късно върху собствената си операционна маса. След всичко това мястото на Маклайстър в Академията е свободно и то естествено бива заето от Кроули, с чийто талант и знания по онова време не може да се мери никой. Сега Адам вече разполага с всичко необходимо, за да постигне целта си. Неговата репутация бързо обхожда Лондон и естествено достига до ушите на Пазителите - членове на тайно общество за окултни познания. Самюел и Даниел Пепис, двама от най-изявените Пазители, се свързват с Кроули и го посвещават. Кроули е едновременно стреснат и очарован от познанията, до които получава достъп. Той осъзнава мигновено каква огромна част от тези окултни знания пасват чудесно на неговите цели и идеи. Четейки непрекъснато езотерична литература от пространната библиотека на Пазителите, Кроули скоро узнава за съществуването на тайнствени същества, прогонени преди незапомнени времена от тайнствен орден, далечен прародител на Обществото на Пазителите. Той научава, че тези същества са всъщност дело на самата природа и че тяхната мисия е да прочистят Земята от човешкия род. Така в неговото съзнание се заражда един изцяло нов план. Планът на Кроули е прост - да привлече първо вниманието на тези същества, след това да ги пороби с помощта на могъщи заклинания и накрая с тяхната помощ да постави света в краката си. И докато Пазителите са заети с магически ритуали, които трябва да отблъснат съществата, които биват естествено привлечени от големи бедствия, каквото несъмнено е чумната епидемия от 1665 година, Кроули решава, че мигът да ги удари в гръб. Той е на един миг от пълната победа, когато Пазителите все пак успяват да се окопитят от изненадата и с помощта на една от Магическите книги на братята Пепис успяват да прекъснат церемонията по призоваването на Същества на Мрака. Пет години по-късно подземните канали на Лондон се превръщат в кралството на Кроули. Завладян от идеята за своя провал и за дебнещата го зад ъгъла смърт той посвещава всичките си сили в усъвършенстване на собствените си методи за удължаване на живота. Не след дълго Кроули се превръща в нечовешко същество без каквито и да е скрупули. Той отвлича скитници и просяци, за да ги използва като жив материал за своите гнусни експерименти. Той реже, изтръгва и гори, губейки бавно всяко уважение към човешкия живот...



(Следва продължение)

G400 MAX

Увод

Името Matrox не е нещо ново за вас - повечето от вас го познават доста добре от 1994, когато Matrox Millennium беше най-страхотната 2D видеокарта на пазара - тогава, когато даже още не можехме да си помислим за 3D ускорение. Фирмата обаче не предложи нищо 3D свястно и по времето, когато nVIDIA и 3Dfx водеха епичната война между Riva 128 и Voodoo Graphics. Тогава фирмата изкара на пазара просто Millennium II и сериите Mystique, което беше голямо разочарование, ако стремежът им е бил да завладеят геймърският пазар. **Ако** говорим обаче за 2D видео, Matrox винаги са били една от фирмите на върха. Тяхното отсъствие от геймърския пазар вероятно им е донесло голяма загуба на пазарен дял, но това е само до момента, в който се появява G200. G200 е една доста добра карта, но не притежава достатъчно скорост, за да бъде победител. Това естествено доведе до следващото предложение на Matrox - G400. Тя се появи в няколко варианта, наречени G400 и G400 MAX. Тук ще говорим само за G400. **Matrox** доста са се задълбочили, за да включат учудващо голям брой характеристики в G400, а също и нови, невиждани досега характеристики. Най-забележителната е Environmental Bump Mapping и техния DualHead дисплей. Ще има ли обаче успех G400, като се има предвид, че гигантите Voodoo3 3500 и TNT2 Ultra са приковали вниманието на геймърите ? **Когато четете това представяне, не трябва да се забравя едно нещо - тестовете на картата са правени с най-новите драйвери за G400, версия 5.21, които тогъ-що се появиха.**

Инсталация

Инсталацията на една нова карта изглежда проста работа, но може и да се окаже епизод от филма на ужасите. Слава богу, при G400 няма филми на ужасите. Процесът на инсталация при нея е да се постави и включи G400, след това да се включи компютъра, да се посочи CD и... готово. Обикновено след инсталиране на драйверите трябва да пуснете някаква проста setup програма на CD, за да инсталирате taskbar приложенията или някои други възможности. При G400 това е излишно. Процесът на инсталация е прост, защото всичко което трябва да направите, е да инсталирате един драйвер. При Voodoo3 и TNT2, трябва да пускате други програми, за да накарате други неща да работят, което е работа в повече.

Драйвери

Драйверите за G400, за които споменахме по-горе, са изключително лесни за инсталация, тъй като няма нищо друго, което да е свързано с тях и да се извърши първо. Драйверът се състои от стандартния дисплей панел в display properties, където може да се променят настройките и вида (change/view settings), а също и иконка за бързо меню. Менюто на иконата е просто за използване и не гълта рам, както при повечето конкуренти. Лесно се навигира, а може и избереш опцията DualHead от това място.

Environment Mapped Bump Mapping

Появило се първи път в DirectX през септември 1998, Environment Mapped Bump Mapping е един труден и отегчително дълъг термин за запомняне. Въпреки, че е вградено в DirextX, то изисква видеокарта, която всъщност го поддържа, за да върви. Matrox G400 беше първата карта, с която беше използвано, и в момента е единствената видеокарта на пазара, която го поддържа. За да дадем текстово обяснение на bump mapping, ще кажем, че това е нещо, което прави иначе плоските обекти (които изглеждат просто "пикселирани") да имат повърхности и дълбочина. Алгоритъмът за това е твърде технически, но е прост за разбиране. **Това**, което искаме да получим, е една релефна карта на околността (perturbed environment map), и всъщност точно това е начертано. За да я получим, просто взимаме картата на околността (Environment map), използваме операцията релефно тестуриране (bump mapping operation) и след това прилагаме действителната карта на релефа (bump map) - ето така се получава релефна карта на околността (perturbed environment map). Ако, това което искаме да получим, е релефна текстура, тогава, разбира се, ще вземем текстурната карта (texture map), ще приложим операцията картиране на околността (environment mapping operation), и селд това ще използваме релефната карта на околността (perturbed environment map), за да получим релефна текстура.

Още за релефното текстуриране

Като оставим настрана техническите детайли, реализмът и визуалното внушение, които се получават при релефното текстуриране, са наистина революционни. Някои могат да припомнят, че TNT2 също има възможности за релефно текстуриране, което обаче е вярно до известна степен. TNT2 поддържа многоходово алфа релефиране (multi-pass alpha embossing), което е напълно различно от релефното текстуриране, но понякога се бърка с него. Релефното текстуриране е значително по-добро. Voodoo3 не поддържа нито едното, нито другото. **Какво** още може да се каже за релефното текстуриране ? Разработчиците трябва да го програмират в техните игри, за да се използва. Не е прекалено трудно, но понеже само G400 го поддържа, списъкът на игрите ще бъде беден, поне докато на пазара не се появят Voodoo4 и GeForce256. **Въпреки**, че само G400 поддържа релефното текстуриране, списъкът на игрите включва около 20 заглавия, като по-известните са Descent III, Drakan, Expendable, Black & White, BattleZone 2, и Hostile Waters. Скоро ще се появят и други, тези са само настящите. Бъдещето на релефното текстуриране изглежда твърде обещаващо. Това е най-вълнуващият и зрелищен ефект при третото поколение 3D ускорители.

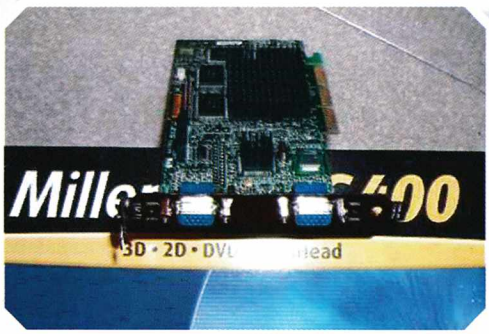
Двойна глава (DualHead)

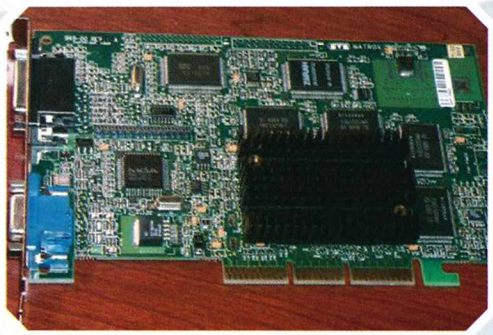
Двойна глава (DualHead) е един нов термин на пазара на видеокарти, и казано на прост език, означава възможност да получиш два изхода

Спецификации

+ RAMDAC на 300 MHz, гарантираща дисплей без трептене, свръх високи разделителни способности и дълбочина на цветовете. + Уникална 256-bit DualBus архитектура, комбинирана 128-bit шина памет. + AGP устройство, позволяващо максимално широка честотна лента за приложения извън игрите. + 3D Rendering Array процесор, с пикови 3D скорости на запълване, надвишаващи *333 Mtexels/sec. + Поддръка за пълноекранни DVD и TV OUT дисплеи с пълен достъп до десктопа на Windows на първичния монитор. + 32MB SGRAM памет. + Environment Mapped Bump Mapping + Matrox Millennium G400

за една видеокарта. **Куплунгите** на двойната глава на G400 са просто два мониторни изхода на на видеокартата. Единият е първичен, другият е вторичен. Тази технология е една от най-вълнуващите характеристики на G400 освен релефното текстуриране. Дизайнът DualHead позволява 8 различни конфигурации, като се започне от два монитора, показващи едно и също нещо, един монитор и TV, или даже LCD панели. Кое обаче му хубавото на това да имаш два монитора или един монитор и TV? Теореотично това означава, че можеш да гледаш DVD филми на пълен екран на твоя телевизор (или друг монитор), докато в същото време пишеш някакъв документ на MS Word, или да сърфираш из Мрежата на другия монитор. При това няма да има никакво забавяне. Една от най-интересните идеи е с MSCombat Flight Simulator, където можеш да имаш един монитор с нормална картина, а на другия монитор да показваш прозорец или огледално изображение на изглед отзад. Въпреки, че тази характеристика работи само при тази игра, изглежда, че тя ще има бъдеще, ако получи поддръжка и при други игри. **Друго** забавно нещо, което можеш да направиш с DualHead е да използваш единия монитор за Photoshop, като в същото време използваш другия монитор за увеличаване на изображението в конкретна област, като на другия монитор се показва нормалния размер. Възможностите са безкрайни и само вашето въображение може да ви ограничи в използването на DualHead на G400.





DVD/TV Изход

В предната част, говорейки за DualHead, ние се докоснахме до DVD, но без да изясняваме нищо за него. С две думи можем да обобщим, че DVD при G400 е както при TNT2 и Voodoo3 - пълен екран и чудесна картина. От време на време при филмите може да се получи случайно прескачане, но причината не е във видеокартата, а в лошото четене от диска, или както ICQ ви казва "uh-oh" в таскбара. Получава се много забавно да имаш "Контакт", като в същото време си играеш на телевизора и пишеш нещо. При това системата не спира и се държи добре през цялото време. DVD поддръжката на G400 е точно както всички останали и работи много добре. Това се отнася също и за TV изхода, където всичко изглежда точно както при всяка дурга видеокарта и не може да се открие разлика.

Vibrant Color Quality2

VCQ2 е термина, който Matrox използва за разширяването на гамата цветове, така, че да се постигне най-доброто в цветовете и нещата да изглеждат най-добри. Иначе няма нищо специално в тази характеристика и тя изглежда както всички останали. Качеството на цветовете на TNT2 например е същото както изхода, който дава VCQ2. CD демото към картата (TechDemo) е приятно, с много ярки цветове, и макар от време на време да попадаш и в тъмни зони, подобно на Quake II, все пак цветовете са доста добри.

Топлина

Чипът на Voodoo3 3500s достига до 153 degrees(F). Сурово месо се готви при 160(F). Това е безумно горещо, но е добро обяснение на топлинните проблеми при днешните видеокарти. При G400 температурата изненадващо достигна само 94(F) през цялото време на работата на картата и не се промени даже и когато не се играеше, а се правеше пауза. Това е най-хладния чип на пазара днес и трябва да поздравим Matrox за това. Той даже не е 0.18 микрона, а само 0.25 микрона както всеки друг чип. Освен това е без вентилатор, само с радиатор. Невероятно!

Quake III Arena test 1.08 беше теста, който се използва за оценка на OpenGL. Quake II вече е доста остаряла и грозна. Когато тя се появи, Voodoo2 не беше пусната още. Ето защо беше използвана Quake III. Да видим какво направи тя с G400.

Карта	Най-бързо	Бързо	Нормално	Високо качество
G400	49	38	34	33
V770 Ultra	53	43	39	37

2D производителност/Качество

Тази част също ще бъде доста кратка. При WinBench99, картата G400 бие TNT2 Ultra средно с около 2% при тестовете. Това не е нещо кой знае какво, тъй като възпроизводителността при 2D приложенията ще зависи повече от хард драйва и от CPU, за разлика от една голяма високоскоростна видеокарта. Почти всички нови видеокарти имат същата възпроизводителност при 2D. Качеството изглежда също както при останалите карти.

3D производителност/Качество

Бяха направени тестове на следната конфигурация: Celeron 466, работещ на дънна платка Abit BX6 Rev2 (позната също като MSI 6905 1.1 converter card), 64MB PC100 ram, която е една средна конфигурация. **3DMark 99 MAX** беше един интересен тест за проверка на Direct3D- възможностите на G400. Резултатите бяха много близки до TNT2 Ultra, и даже накрая при 1600x1200x16 и по-добри. **Expendable** една чудесна игра за тестване на възпроизводителност. При нея обаче се получи разочарование. С TNT2 Ultra, скоростта при Expendable беше средно 45fps. Това е доста прилично, но все пак липсват онези визуални ефекти, които G400 може да предложи. С G400, скоростта при Expendable беше 24fps, и макар че ги имаше визуалните ефекти, някой би поискал например този страхотен воден ефект. Ето как се стига до въпроса - визулните ефекти или възпроизводителността ? **От таблицата** се вижда съвсем ясно, че скоростите са близки до тези на TNT2. Пет кадъра повече или по-малко не са от толкова голямо значение. Новите драйвери наистина поставят G400 твърде близо до скоростите на TNT2.

Софтуерен пакет

Игрите, които могат да се включат на G400 са Expendable, и всъщност това е всичко. Това е също и явен избор, защото тази игра изглежда великолепно на G400. Другите са нормални 2D софтуери, в това число Micrografx Picture Publisher, Simply3D, PointCast, Matrox DVD Player, а също и няколко демо на CD. Този софтуерен пакет по-скоро е предназначен за един купувач на 2D, отколкото за геймъри, тъй като повечето геймъри, така или иначе, не се интересуват от пакети.

Извод

Трябва ли да си я купите? Зависи от това, с което вече разполагате. Ако сте притежател на Voodoo3 или TNT2, вероятно няма да изпитвате нужда от G400. **Voodoo3** ще бъде по-бърза, а TNT2 - още по-бърза. Решението не трябва да се базира на игровата 3D възпроизводителност, тъй като тя е твърде добра, а трябва да се базира на релефното текстуриране и на DualHead, които наистина могат да ви привлекат към G400. Ако вече имате Voodoo2 или TNT, или правите система за първи път, става наистина сложно и по-скоро ще трябва да хвърляте ези-тура. Ако DualHead ви впечатлява и релефното текстуриране ви гъделичка много, купете си G400. Тя със сигурност е съперник в борбата да най-добра карта, макар, че може да поизостане в сравнение с Voodoo4 и GeForce256, които скоро ще се появят на пазара (всъщност, не по-рано от декември). Те обаче сигурно ще доста скъпички при появяването си, което ще направи G400 много привлекателна финансово. Каквото и да си говорим, тази карта определено може да се препоръча наравно с TNT2 и Voodoo3. Без колебание.

Voodoo Man

Marvel G400

Видео Карта за всичко и за всеки

Увод

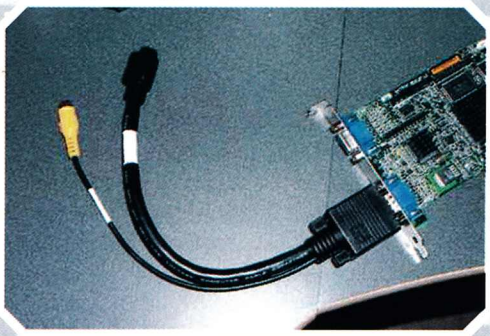
Традиционно, видео редактиращите карти и видео игровите карти никога не съжителстват в едно PC. Обикновено потребителят има два избора - да редактира видео или да играе бързо игри. До скоро това беше единствената реалност. Matrox предприе стъпки в тази насока, комбинирайки тези две платформи в една - в тяхната Marvel G400-TV. Marvel G400-TV, разбира се, е на базата на чипа G400, който, както знаете, е страхотен за игри, особено сега с новите драйвъри, което пуснаха - TurboGL. За опези, които се интересуват от игровата част на Marvel G400-TV, вижте статията по горе на списанието. **Ще** откриете, че след тази статия, благодарение на новите и по-стабилни драйвъри, нещата доста са се подобрили. Затова ние няма да обърнем много внимание на игровата част и стабилността, а ще се фокусираме изключително върху възможностите на Marvel G400-TV за видео редактиране. **Спецификациите** със сигурност показват изключителните и невероятни възможности на Marvel G400-TV, но сега е момента да видим дали тези спесификации са реалност и до каква степен отговарят на нашите очаквания.

Спецификации

+ AGP 2X/4X видео карта с 16MB SGRAM памет + Matrox G400 256-bit DualBus графичен чип с интегриран 300MHz UltraSharp RAMDAC + Хардуер - MJPEG видео хващане и редактиране + TV избиране и настройка на канали с напълно програмируемо дистационно управление PC-VCR Remote + Отлично DVD възпроизвеждане и софтуерен DVD плеър + Революционен TV изход с независими разделителна способност, скорости на опресняване и дълбочини на цветовете + Най-бързата, фото реалистична 3D игра с истинска Environment-Mapped Bump Mapping + Безпрецедентна функционалност и качество на дисплея, постигнати с изключителната DualHead Display технология + Експлозивна, ясно очертана и и свободна от трептене 2D графика + Съществен MJPEG към MPEG2 конверсионен софтуер + Лесна аудио, видео, и TV връзка към конекторната кутия на Marvel + Включен допълнителен огромен пакет от софтуер

Инсталация

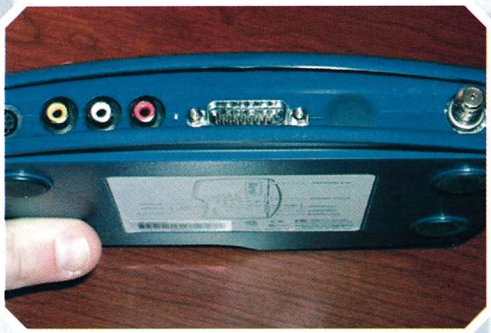
Инсталацията просто не би могла да бъде полесна. Включвате, пускате драйвърите от CD и картата започва да прави чудеса. Има обаче някои възможности, което вие със сигурност ще искате да инсталирате, като например дистанционно управление PC-VCR Remote, VidCap, QuickConnect и HD Benchmark софтуер. Те са лесни за инсталация от CDROM. Инсталацията на всичките различни видео редактиращи устройства е малко различна. Видео устройството "pod", както го наричаме, си седи върху бюрото и ви позволява лесно да свързвате/отвързвате устройства като телевизори, видеорекордери, камери и т.н. Както ще видите на една от илюстрациите на устройството "pod", на долната му част е написано достатъчно добре какво може да свързвате с него и с какъв конектор. Поради това инсталацията на всички действащи устройства към (от) вход/изход видео е лесна също като щракване с пръсти. Даже един новак ще види, че всичко е съвсем лесно. **Трябва** да отбележим, че въпреки че на кутията не е написано "DualHead", това е DualHead устройство. Ако този параграф тук не ви харесва, намерете статията, за която ви споменаваме по-горе.



Действие

Тази статия сигурно трябваше да бъде наречена "Видео редактирането стана по.лесно". Очевидно е, че големият професионален опит, който Matrox имат във видео редактирането, се дължи на простотата и лекотата на конфигурирането и оперирането на софтуера и хардуера. Едно наистина супер нещо, което Matrox направиха, е че включиха хардуер кодировка. Предимствата на кодиран хардуер спрямо софтуерна кодировка са трьде прости - увеличени CPU изисквания по време на хващането или на плейбека. **Да** вземем две системи една до друга, като едната е със софтуерна кодировка, а другата - с хардуерна кодировка. Лесно ще забележите увеличеното качество на картината и на цвета при машината с хардуерна кодировка - Marvel G400-TV. **Тук** вече идва лесната част - хващането на видео. Просто стартирайте дистанционното устройство PC-VCR и изберете от какво устройство искате да хващате видео. Ако искате да хващате от TV, просто натиснете TV бутона. Лесно е точно толкова, колкото и да направите запис от там. Хващането е не по-сложно, същото се отнася и за редактирането на видео. **При** повечето софтуери редактирането обикновено е нещо, за което се нуждаеш едва ли не от образование на космонавт, за да се справиш. Matrox още веднъж опростява нещата със своя софтуер Avid Cinema, който ви позволява да съхраните процеса на видео редактиране. Тъй като системата е също DualHead, вие може да наблюдавате на телевизор това което виждате в същото време, което прави редактирането на видеото много по-лесно, след като го хванете. Използването на Avid Cinema software е съвсем просто когато се използват предварително конфигурирани storyboards и среда, коя-

то прави процеса на редактиране много по-опростен. Докато редактирате филма, вие можете да направите няколко супер ефекта, които иначе можете да видите само на професионално видео, да кажем на заснета сватба. **Пакетът** Avid Cinema в действителност е съвсем подобен на Ulead VideoStudio, с единствената разлика, че Avid пакета е малко по.лесен за употреба. **Какво** да кажем за конкуренцията? Най-близката конкуренция, която можете да видит, е от 3dfx Interactive с техния Voodoo3 3500TV. Всъщност 3500TV има същата цел и същоте идеи, както Marvel G400-TV, с тази разлика, че качеството на 3dfx е значително по-ниско. Когато първо видяхме 3500TV (още преди да сме видели Marvel G400-TV в действие) ние си помислихме, че 3500TV е просто един шампион. Обаче след това се убедихме, че технологията за хващане на 3500TV е просто бедна в сравнение с Marvel G400-TV. Ако ги сравняваме част по част, ще видим че 3500TV е ужасно безцветна и на линии, а софтуерът на 3dfx е по-сложен за използване. Единственото нещо, което 3500TV прави по-бързо, е да играе игри - макар не е кой знае колко по-бързо. Не ни беше нужно много време, за да обявим Marvel G400-TV за победител в конкуренцията. 3500TV се държеше по-добре от ATI, така че ATI е вън от играта, също и по отношение на кечството. Matrox победи битката с него, без да му мигне окото. **Вече** на няколко пъти споменахме DualHead - ако сте много любопитни за повече подробности, прочетете статията за G400. Трябва да се каже, че както DualHead, така и Marvel G400-TV наистина поддръжа Environment-Mapped Bump Mapping (EMBM) точно както го поддържат всички продукти на базата на G400. **При** всички хубави неща, казани дотук, си задаваме въпроса - има ли нещо лошо и кое е то? Единственото оплакване при Marvel G400-TV идва от това, че не беше в състояние да хване видео от MiniDV камкордери. Дигиталните камкордери се налагят навсякъде като стандарт, и за съжаление единственият дигитален изход е само от FireWire. Има, разбира се, стандартни изходи за хващане на видео с MiniDV камкордери, но това е по-скоро аналогово, а не дигитално хващане. Хващането с FireWire е много по-чисто хващане. FireWire - поддръжката на Marvel G400-TV би била една чудесна характеристика и със сигурност ще изведе Matrox мого напред по пътеката, въпреки че това в никакъв случай не задължително изискване. Просто би било хубаво. В действителност това не е оплакване от Marvel G400-TV, а по-скоро пожелание.



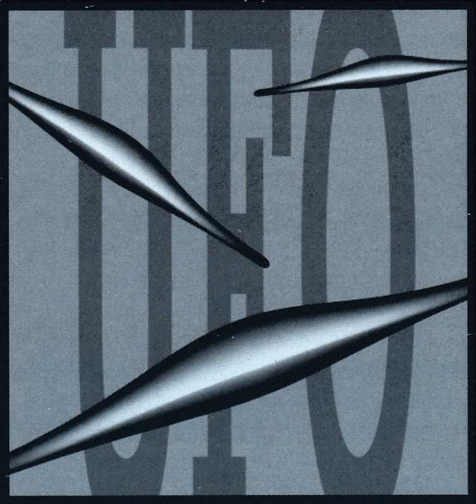
Заключение

Тя хваща видео. Тя играе игри. Тя ви позволява да гледате телевизия Тя ви позволява да играете игри и да гледате телевизия на два монитора. Има ли нещо, което да не може да прави? Почти нищо. Всичко, за което е проектирана Marvel G400-TV е направено добре. Тя изпреварва конкуренцията във всички области, където ви трябва видео редактиране или ако пък сте професионалист в тази област, ще се убедите, че това е едно от най-добрите решения, които може да си купите с пари. Ще бъдете доволен и освен това конкуренцията няма да може скоро да ви настигне. Така, че това е една покупка с добра перспектива. Браво, Matrox!

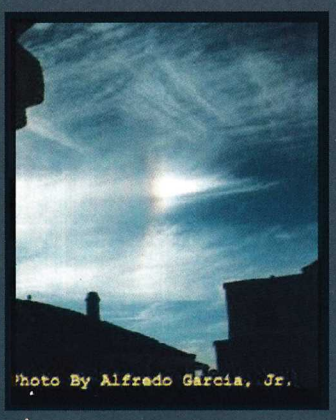
Voodoo Man

Посетете ни на адрес:
http://cdshop.obo-bobo.com
При нас ще намерите информация
и възможност да си закупите на достъпни цени
най-новите софтуерни и мултимедийни
продукти, игри за PC и PSX, MP3-та...

AREA 51



Здравейте, почитатели на заплетени, необясними истории за НЛО. В настоящият брой сме се опитали да ви запознаем с един друг придобил печална слава "обект". Този път той е от съвсем земен произход, но дейността извършваща се в него е свързана с разработване на свръхсекретни оръжия и технологии, заимствани от срещи от третия вид. Става въпрос за т. н. "Зона 51" или Базата на ВВС на САЩ "Nellis", която се намира на 135 км. път с кола от Лас Вегас. Тази база, разположена върху площ от 2,9 мил. акра в планинската верига Groom, щата Невада възбужда общественото мнение по няколко причини. Първата и по-маловажна, е че тя е построена върху експроприирана частна земя, която по силата на отчуждителния протокол трябва да бъде върната на собствениците до края на 2001 г., но военните настояват да останат там за още неопределен период от време. Втората причина обаче, е в много по-голяма степен трън в очите на обществото, а именно какво се прави в тази база, и защо достъпът до нея е невъзможен на практика. Снимките поместени в настоящият материал са заснети от сателити или през далекогледи и други оптични средства и не дават дори и бегла представа за естеството на експериментите провеждани в "Зона 51". Нещо повече през 1986 Правителството на САЩ в желанието си да държи "любопитните" граждани колкото е възможно по-далече от базата разширява територията й, като експроприира още 90 000 акра с цел да ги превърне в "буферна зона". Специални видео-камери следят за неприкосновеността на територията, като при навлизане в началната "буферна" зона ви очаква моментално задържане плюс глоба от 600$, а при проникване по-навътре се стреля без предупреждение. За това забулено в мистерии място се предполага, че е изпитателна площадка за свръхсекретните проекти на ПЕНТАГОНА, както и на последните разузнавателни технологии. Злите езици говорят, че в "Зона 51" се вършат и далеч по-зловещи и тайнствени неща. Това е и мястото, където отломките на разбилия се над Roswell през 1947 летателен обект с неизвестен произход (за който писахме в миналия брой на MG) са били докарани. Тук би трябвало да се помещава и най-модерното и свръх-бързо летателно устройство, разработено някога на Земята известно под псевдонима "Аврора". Този самолет ще замени намиращите се сега на въоръжение във ВВС на САЩ U-2 и SR-71. Авиационните експерти твърдят, че това всъщност е космически кораб, който обаче излита и достига орбита летейки като самолет. Двигателите му използват революционната PWDE (Pulse Detonation Wave Engine) технология, генерираща нов тип захранваща подемна сила. Повечето от слуховете за "Зона 51" се базират на разкази за странни "видения" в небето над тази област от пустинята в Невада. В продължение на десетилетия Пентагона отричаше съществуването на каквито и да било секретни обекти в сърцето на пустинята, но в последно време след натрупване на неоспорими доказателства от различни граждански организации в САЩ, те признаха, че там има "нещо", без обаче да желаят да уточнят какво точно. Ето и откъс от краткото комюнике на Главното Командване на ВС на САЩ: "На територията на комплекса Nellis са разположени известен брой съоръжения и изпитателни площадки, намиращи се в непосредствена близост до коритото на пресъхналото езеро Groom Lake. Тези съоръжения се използват за разработване на нови отбранителни и разузнавателни технологии от ключово значение за отбранителната способност и военният потенциал на САЩ. Сигурността на страната ни и естеството на дейностите провеждани в тази база не позволяват по-подробно разгласяване на провежданите там експерименти, поради това, че те представляват държавна и военна тайна." Дали в "Зона 51" се извършват експерименти със "пленени" извънземни обекти или не? Въздушните снимки на базата / много от тях бяха пуснати напоследък в Интернет, а дори в Euronews / подсказват по недвусмислен начин, че на нея са разположени доста "необичайни" инсталации. Преди две години, частната Руска Асоциация, Sovinformsputnik, занимаваща се с космически изследвания изстрелва спътник, който прави снимки от космоса на този свръх секретен и мистериозен обект в Невада. Миналият понеделник, снимките бяха публикувани за пръв път в Интернет и предизвикаха истински бум. Странното, все пак е че те бяха пуснати от Американската Компания Aerial Images Inc (www.terraserver.com), фирма специализирана в сателитни фотографии на Земната повърхност, а не от Асоциацията, която ги е поръчала. Макар и направени от голяма височина тези фотографии, разкриват наличието на множество площадки, странни обекти, специални конструкции и множество кратери, вероятно предизвикани от "контролирани ядрени опити". Е на тези снимки не се виждат малки или по-големи зелени човечета, но от друга страна, кой би им позволил да се разхождат свободно из една толкова секретна зона, където се стреля без предупреждение. Според твърденията, на Г-н. Роберт Лазар, служител на базата там в различни периоди от време е имало десетки летателни обекти с извънземен произход, някои от които почти напълно разрушени, други сравнително добре запазени. Роберт Лазар е и един от експертите работили дълго време в свръх-секретния обект, който обвинява отговорните за сигурността в базата, че не са спазвали необходимите мерки за защита на персонала от "вредни влияния". Обвиненията се свеждат най-вече до това, че наеманите в базата са работели с силно токсични материали, без да са били подробно инструктирани за естеството на работата и без да са спазвани необходимите защитни мерки. Правителството на САЩ и Пентагона все още не са представили убедителни доказателства, за да оборят тези обвинения. Каква е истината зад "Зона 51"? Дали там е съсредоточен най-големият арсенал от извънземни оръжия и технологии, а защо не и биологичен материал с неземен произход? Или просто става въпрос за още един журналистически балон - "Истината е някъде там".



DARKSEED™

ДЕН 1

Майк се събужда с главоболие, така че отидете в банята отдясно. В медицинското шкафче ще откриете неограничени количества хапове. На Майк му е достатъчна по една доза. Кликнете върху крановете на душа. След това ще ви трябва карта за библиотеката. Отидете в спалнята на втория етаж, вратата отдясно на банята. Ще намерите нужната ви карта в джоба на шлифера (активирайте иконата за търсене и кликнете върху джоба няколко пъти). Майк би трябвало да вземе картата. Може да я разгледате ако искате. Слезте долу. На бюрото си ще намерите планове на новата къщата на Майк и там е отбелязан таен проход между кабинета и спалнята. Сега след като знаете къде в вратата може да използвате дръжката, за да я отворите. След като сте влезли вратата може да се затръшне след вас, така, че се върнете и я оставете отворена. Изкачете се по стълбата. На втория етаж ще откриете вече, ВЗЕМЕТЕ ГО! Излезте от тайния пасаж, но оставете вратата отворена. Ако някоя от тайните врати се затвори това може да ви навлече проблеми. В зависимост от това колко време сте загубили, звънеца на вратата може да се звъни. Ако е така тичайте долу и отворете вратата, за да престане. Пред вратата ви чака колет. Изненада! Сега обратно вътре, нагоре по стълбите към тавана. Под най-големия сандък има ръчен часовник. Сандъка ще преместите иконата на ръка в долната му част. Вземете часовника и го навиите. Античния предмет ще ви помага да се ориентирате във вътрешното време на играта. Сега след като сте преместили сандъка, можете да излезете на балкона. Вържете въжето за горгона, като по този начин си осигурявате още един достъп до сградата. Сега излезте от балкона, като се спуснете надолу по въжето. Влезте от задната страна през гаража. Отворете багажника на колата и огледайте обстановката. Там ще откриете железен лост. Вземете го! Влезте в колата и вземете ръкавиците от жабката. Отидете пред къщата и прочете захвърления там вестник. Влезте пак вътре, затърчете до тавана и отворете десния сандък с помощта на лоста. Ще откриете интересни четива в него. Излезте отново навън и тръгнете към средата на Woodland Hills. Щом пристигнете в града трябва да се отбиете в библиотеката и бакалията. В библиотеката трябва да откриете полицейската значка на пода пред библиотекаря. Вгледайте се по добре - там е. Дайте на младата дама,картата която намерихте по-рано. След като и я дадете тя ви казва да отидете до ред С. Стигнете ли там кликнете върху зелената книга, за да получите важно съобщение. Прочетете го. За сега няма какво повече да правите тук. Сега в бакалницата и купете бутилка скоч. Там ви чака Delbert, който ви връчва карта за измъкване от пандела-та и ви кани у тях утре в шест.

Отивайте в къщи и отворете кутията на часовника, там ще намерите плоча с името JOHN MCKEEGAN. Имате предостатъчно време за шпиониране. Така че огледайте добре мястото докато ви се обадят от библиотеката. След като момичето от библиотеката ви звънне, ходете да я вземете, а след това право в леглото.

ДЕН 2

Вземете обичайната доза аспирин и душа. Ако не сте чули съобщението по радиото отивайте в гаража и слушайте. Пристига и парчето от огледалото в гостната и вие трябва да му намерите мястото. Това ви отваря вратите към тъмната страна. Минавайте оттатък. Трябва ви известно време, за да свикнете с цветовете. Ще забележите 2 врати. Влезте през дясната в стаята с черепите. Оттам влезте в лявата стая. На масата ще намерите документи за имплантация на ембриони. Сега знаете защо ви боли главата. Влезте през вратата от дясно. Тя съответства на тайния пасаж в къщи. Влезте в турбо асансьора. Отидете в ляво до люка за наблюдение. На стената между двете врати ще откриете ключ. Включете го с ръкавици на ръцете. Ако сте без ръкавици ще ви тресне зверски ток. Върнете се с асансьора в стаята с черепите. Там трябва да се е отворила нова врата. Минете през нея. Давайте плътни вляво докато откриете лопатата. Върнете се към огледалото-портал и се върнете. Вървете в градината и изкопайте трупа на John Mckeegan. След това ченгетата ще се опитат да ви пратят в клетката. За да си спестите това оставете ръкавиците, парите и значката. Скрийте го под възглавницата и

вземете медната чаша на лавицата. Дрънкайте с нея по перилата. Когато дойдат ченгетата им покажете картата за излизане от пандела. Свийте пищова преди да си тръгнат. Отивайте в Delberts, той няма да си е в къщи, така че намерете го във вашия гараж. Той пак ви кани и започва да си играе с кучетата. Предложете му уиски. След като той си тръгне запазете етикета от бутилката.

А СЕГА БЪРЗО!!!

Минавайте през портала, първата врата в дясно след това онази, която се отвори с помощта на лоста. Вървете в дясно докато срещнете Fido. Хвърлете етикета в бездната. Продължавайте в дясно докато срещнете Dark Sargeant. Той ви арестува и ви взема патлака. Бягайте за нещата под възглавницата, използвайте полицейската значка за да влезете през вратата; може да ви се наложи да опитате няколко пъти. Отсреща Sargo ви моли за помощ. Разменете значката за лентата за глава. Поставете си я на главата. Излезте от сградата и тръгнете надясно. Преминете стражите и се срещнете с пазача на архивите. Активирайте машинарията. Тя ще се появи малко след това и ще ви даде ролка микрофилм. БЯГАЙ В КЪЩИ!!!

ДЕН 3

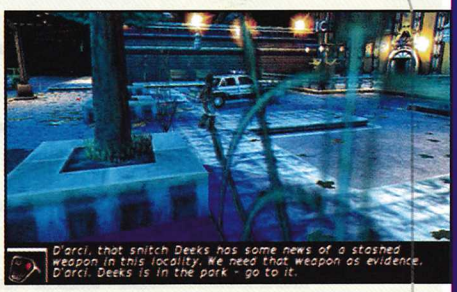
Вземай аспирина и душа. Изчакай пакета. В него ще откриеш дръжка на брадва. Отивай в библиотеката, за да разгледаш микрофилма на специалното устройство. То се намира в отделението за периодика. На връщане си вземи още една бутилка уиски. Влезте от задната страна на къщата на Mike. В никакъв случай не влизайте през входната врата. Отидете в килера и открийте камъка. Вземете го след което се огледайте за ключовете. Камъка пренесете през портала в тъмната страна и го заредете с енергия. Използвайте го в комбинация с дръжката за брадва. Върнете се в реалния свят и право в гаража. Излейте уискито в резервоара и запалете двигателя. Преминете през портала и влезте в космическия кораб. Боравете с лостовете в него само с ръкавици. Изтичайте отвън. Върнете се на земята и натрошете на парченца скапаното огледало.

ЕТО ЧЕ ГИ НАПРАВИХТЕ! БРАВО!

MESSIAH

Cheat mode: Натиснете [Esc] по време на играта, след това изпишете един от следните кодове, за да активирате съответната cheat function. Боб е невидим - **ucantkillme**, *Изключва непобедимостта -* **fleshnblood**, *AI изключено -* **braindead**, *AI включено -* **einstein**, *AI vision изключена -* **icantsee**, *AI vision включена -* **icanseeu**, *Камерата се фиксира -* **freezecam**, *Камерата е свободна -* **thawcam**, *Край на започната игра -* **toohardforme**, *Включва wireframe на съответния герой -* **charwireon**, *Изключва wireframe на съответния герой -* **charwireoff**, *Включва World wireframe -* **worldwireon**, *Изключва World wireframe -* **worldwireoff**, *Polygon count enabled -* **onpolycount**, *Polygon count disabled -* **offpolycount**, *Вселяваш се в Armored Behemoth -* **mynightmare**, *Вселяваш се в Barman -* **bestfriend**, *Вселяваш се в Bazooka -* **voodooextreme**, *Вселяваш се в Bazooka -* **bigbang**, *Вселяваш се в Behemoth -* **onsteroids**, *Вселяваш се в Bouncer -* **letmein**, *Вселяваш се в Buzzsaw -* **buzzbuzz**, *Вселяваш се в Chot 1 -* **smellyguy**, *Вселяваш се в Chot 2 -* **nohygiene**, *Вселяваш се в Chot 3 -* **idontdance**, *Вселяваш се в Chot 4 -* **scumbucket**, *Вселяваш се в Chot Behemoth -* **smellysteroids**, *Вселяваш се в Chot Dwarf -* **chotling**, *Вселяваш се в Companion Bot -* **keepmecompany**, *Вселяваш се в Dancer 1 -* **bustamove**, *Вселяваш се в Dancer 2 -* **cutarug**, *Вселяваш се в DJ -* **mixalot**, *Вселяваш се в Domina -* **incharge**, *Вселяваш се в Female Dweller 1 -* **janeplain**, *Вселяваш се в Female Dweller 2 -* **jillplain**, *Вселяваш се в Flamethrower -* **lightmeup**, *Вселяваш се в Fungirl -* **fungirl**, *Вселяваш се в Grenades -* **softwarebuys**, *Вселяваш се в Grenades -* **getsome**, *Вселяваш се в Gun Commander -* **guncmndr**, *Вселяваш се в Harpoon Gun -* **stickaround**, *Вселяваш се в Heavy Cop -* **hcop**, *Вселяваш се в Hung -* **specialguy**, *Вселяваш се в Light Cop -* **lcop**, *Вселяваш се в Machinegun -* **rapidfire**, *Вселяваш се в Maimer -* **slicendice**, *Вселяваш се в Male Dweller 1 -* **averagejoe**, *Вселяваш се в Male Dweller 2 -* **averagejack**, *Вселяваш се в Male Dweller 3 -* **averagejohn**, *Вселяваш се в Maser -* **coolfx**, *Вселяваш се в Medic -* **heydoc**, *Вселяваш се в Medium Cop -* **mcop**, *Вселяваш се в Offensive Bot -* **addedfirepower**, *Вселяваш се в Pak Gun -* **cooloff**, *Вселяваш се в Pimp Daddy -* **tophat**, *Вселяваш се в Prost 1 -* **workit**, *Вселяваш се в Prost 2 -* **mansdream**, *Вселяваш се в Pumpgun -* **boomstick**, *Вселяваш се в Radiation Worker -* **glowstick**, *Вселяваш се в Rat -* **varmint**, *Вселяваш се в Riot Cop -* **rcop**, *Вселяваш се в Scientist -* **egghead**, *Вселяваш се в Subgirl 1 -* **femfatale**, *Вселяваш се в Subgirl 2 -* **nastyone**, *Вселяваш се в Waitress -* **bringmeadrink**, *Вселяваш се в Weapon Ammo -* **gamespot**, *Вселяваш се в Weapon Ammo -* **illbeback**, *Вселяваш се в Welder -* **cantseemyface**, *Вселяваш се в Welding Torch -* **weldme**, *Вселяваш се в Worker -* **Workinman**

URBAN CHAOS



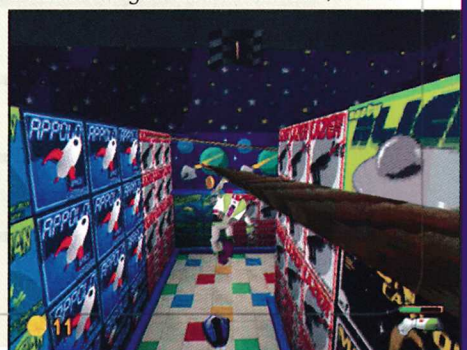
Натиснете [F9] за да се покаже конзолния прозорец. В него изпишете bangunsnotgames, за да активирате cheat mode и непобедимост. След това, въведете един от следните кодове в конзолния прозорец, за да активирате съответния cheat. Бързо стигане до определена - **telw <number>**, *Експлозия -* **boo**, *Флуоресцентни зелени графики -* **cctv**, *Завършваш ниво -* **win**, *Губиш ниво -* **lose**, *Избор на музика -* **world**, *Играеш като D'arci -* **darci**, *Играеш като Roper -* **roper**, *Връщане към запаметени waypoint -* **telr**, *Запаметяваш waypoint на картата -* **tels**, *Ниво на мъглата -* **fade <number>**, *Cheat mode (по време на игра): Активирате cheat mode, след което започвате отново играта. При натискане на някой от посочените по-долу клавиши по време на игра се активира съответния cheat. Светлина -* **L**, *Exit game -* **[F3]**, *Експлозив -* **R**, *Предвижване с 10 стъпки напред -* **G**, *Пауза -* **'**, *Дъжд -* **W** *Избор на МПС -* **E**, *Забавяне -* **[Semicolon]**, *Димна завеса -* **>**

TRICK STYLE

Въведете опционните екрани, изберете "Cheats". След това вкарайте следните кодове. Big head mode - **inflatedego**, *Печелиш всичко -* **citybeacons**, *Power-up moves -* **travolta**, *Неограничено време -* **iwish**, *Винаги печелиш -* **Tearound**

TOY STORY 2

Непобедимост: *Бързо изпишете "alakazam" когато сте натиснали "Jump".* ***Забавяне***: *Натиснете [F2], за да паузирате играта и да маркирате опцията "Continue". Задръжте [Enter] за да превъртите играта напред кадър по кадър. Този номер с клавиша [Enter] можете да повтаряте колкото си искате, за да забавяте игрите.* ***Къде да намерим зелените лазери:*** *Тези лазери ще ви позволят да убивате враговете си с един единствен изстрел. Те могат да бъдат намерени на следните места.* ***Andy's House:*** *Когато стигнете до гаража, намерете начин да влезете в джипа. Отгоре на МПС-то има зелен лазер.* ***Andy's Neighborhood***: *Стигнете до мястото със развалената кола. Зеленият лазер е точно пред вас.* ***Alleys and Gullies***: *Обърнете се надясно когато видите първата самолетна кутия.* ***Срещата с Toy Barn***: *Когато стигнете до най-важния бос, около него има малки кашони. Унищожи ги, за да приключиш нивото.* ***Как да намерим окото на Mr. Potato Head***: *За да стигнете до окото на Mr. Potato Head (и да получите disc launcher), изкатерете се по скелето на строежа. Най-отгоре ще откриете окото.*



TIPS & TRICKS

NOX

*Натисни [F1] по време на игра, за да се появи конзолата, след това изпишете racoiaws, за да активирате cheat-овете. God mode - **set god**, Reset abilities - **cheat ability**, Стигате до посочения waypoint - **cheat goto <waypoint name>**, Стигате до посочените координати - **cheat goto <x y>**, Пълно здраве - **cheat health**, Пълна мана - **cheat mana**, Стигате до посоченото ниво - **cheat level <number>**, Всички магии за даденото ниво - **cheat spells**, Прибавяте определено количество злато - **cheat gold <number>**, Показва ви cheat list-a - **help cheat***

NFL FEVER 2000

***Променяш големината на главите на играчите:** Задръж на стрелката ляво [Left] и бързо натисни [Huddle] пет пъти след края на мача, докато играчите са още на терена, за да промените главите на играчите от малки - големи - нормални. **По-голямо игрище:** Натисни и задръж стрелката на дясно [Right], след което натисни [Hurdle] пет пъти - игрището се уголемява.*

METAL FATIGUE

*Настоящите трикове се отнасят за демо-версията: Цялатат карта - [**F9**], Здравето ви остава неизменно - [**F11**], Как да стигнем до Само torso и laser legs: Стигнете до второ ниво. Създайте тим от **combots** и пратете вътре и после вън от вражеската база. Не ги карайте да разрушават вражеските bot parts factory или assembly bay. Впоследствие враговете ви ще се сдобият с подобри оръжия, включително само torso и laser legs.*

INCOMING

*Задръжте [Shift] и изпишете: Wire frame графики - **wirewewaiting**, Point графики - **whatsthepoint**, Без сенки - **flatbroke**, Матови сенки - **solidasarock**, Непобедим - **invunerability**, Защитавате фермата от скачащи крави - **oldmacdonald**, Състезание на луната - **flymetothemoon**, Всички cheat-ове активни - **haveall**, Кравите могат да се избират - **superdaisy**, Убиваш с един изстрел - **easyshoot**, Неограничено количество smart bombs - **supershoot**, Безкраен живот - **infinitelives**, Неограничено количество оръжия - **infiniteweapons**, Още танкове - **tanksalot**, Ниска гравитация - **catwalk**, Висока гравитация - **fatwalk**, Нормална гравитация - **iweighnormal**, Моментални cheat-ове, само с един клавиш по време на играта: Точен изстрел - [**F2**], Непобедим - [**F3**], Безкраен живот - [**F4**], Оръжие без ограничение - [**F5**], Smart bomb - [**F6**], Quit - [**F7**], Save current game - [**F8**], Reloads stored game - [**F9**], Restart - [**F11**]*

DESCENT: FREESPACE 2

*Докато играете изпишете **www.freespace2.com**. Ще се появи съобщението "Cheats activated". След това комбинациите от следните клавиши изменят действието на cheat-овете: Задръжте **~** и натиснете: **C** - Изпращате съобщение на враговете. **K** - Унищожавате целта. **Shift K** - Унищожавате набелязаните подсистеми. **Alt K** - 10% загуби за вас. **I** - Недосегаемост. **Shift I** - Неунищожимост на даден обект. **Shift W** - Безкраен запас от оръжия за всички кораби, включително и вашите. **W** - Безкраен запас от оръжия само за ВАШИЯ кораб. **G** - Маркирате всички начални цели. **Shift G** - Маркирате всички вторични цели. **Alt G** - Маркирате всички бонуси. **O** - Минавате през всички първоначални оръжия. **R** - Изисквате цел. **Внимание:** Не може да напредвате в мисията дори да сте активирали cheat кодовете освен ако: Отидете в една от единичните мисии и активирате cheat-а за безкраен запас от оръжия. Зарежете единичната (single) мисия (не е задължително да я довършвате) и се върнете към кампанията. Вече имате неограничено количество ракети и възможност да напредвате в кампанията. Пиратския Кораб Volition - Докато играете, изпишете "**arrrrwalktheplank**" и пиратския кораб Volition (всъщност галера) се включва в мелето. Галерата обаче не се движи и вие не може да и задавате никакви команди, но за сметка на това стреля по всички неприятелски кораби, които минават наблизо до нея. Това е много подходящ ход за мисии по защитата на различни кораби.*

THEME PARK WORLD

-GM-

***За Power money:** Започнете малък парк с четири puzzle games близо една до друга, две гонки, една хранилка, една баня и входна такса $0. Ако го устройте така, че всички puzzle games са в непосредствена (видима) близост една до друга, можете да спечелите отведнъж $40,000 ако и четирите са активирани едновременно, а вие прибегнете до промяна на "global price". Безплатният вход ще привлече много посетители за нула време. Качете цената на входния билет на $10, това ще ви донесе максимални печалби. **Как да привлечем повече посетители:** Когато сте в Dinoland, просто не обръщайте внимание или изтрийте съобщението за евтиния вход за да привлечете повече посетители.*

BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/954-9090, E-mail: info@bitex.com
954-9094
интернет за всеки
INTERNET

Ражда се мултиплеърът!

BLOODWYCH

По времето, когато повечето играчи успешно се бореха със своите осембитови любимци, цареше открита завист на притежателите на PC и Amiga за един игрален жанр. Dungeon-ите! Тъмните коридори, осветени от борина или вълшебство и проникнати от фантастична атмосфера, пробуждаха копнежи... После се появи BLOODWYCH.

Това раждане, разбира се, не беше чак толкова просто. BLOODWYCH (1989-90; IMAGE WORKS и MIRROR SOFT) е гранитен RPG/dungeon, но пристигна в смутни времена. Осембитовите опитваха контраатака срещу очевидно подобрите шестнайсетбитови и конвертираха повечето успешни игри. Да де, не че те самите конвертираха, а фирмите, които ги захранваха със заглавия. PC и Amiga влязоха в битката за геймърите с голямо надмощие, но добрите стари машинки не искаха да се предадат без бой. Именно тогава те се обогатиха с SHADOWS OF THE BEAST (1989; PSYGNOSYS), WAR IN THE MIDDLE-EARTH (1988; VIRGIN GAMES), ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK (1991; HORROR-SOFT), PRINCE OF PERSIA... В тези продукти обаче вече про-

зираше, че поне като графика PC и Amiga имат превъзходство, въпреки проблема с доиграването поради недостиг на памет. Важното за осембитовиците беше фактът, че такива игри изобщо не са за техните машини. И тогава някак тихомълком се намеси онзи проклет DUNGEON MASTER (1987; FTL), който примами много правоверни осмаци към по-силната категория. Може би точно затова MIRROR SOFT обедини силите си с IMAGE WORKS и те заедно предложи-

ха на играчите BLOODWYCH. В началото съставяте дружина от четирима авантюристи, с които се втурвате направо в подземието. Ходите, отключвате, вълшебствате и контролирате запасите от храна и продукти. Все неща като в истински dungeon. Не забравяйте обаче: BLOODWYCH тръгва най-напред на Spectrum, Amstrad CPC и C 64 - неподготвени за подобни игри компютри с непоносими за тях изисквания към хардуера. Версиите за Atari ST и Amiga по стават. Но при осембитовите, ако на авторите въобще им е минавала мисълта "първият истински dungeon" да върви на тях, се налага на определени места малко дръпване "назад". На първо място го отнася графиката. Цветовете са всичко на всичко четири (Spectrum). Повечето от екрана е зает от dungeon-ски атрибути - показатели за енергия, вълшебна книга, сак, бутони за бой, бутони за управление... Самата игра протича в малко прозорче в средата, където

Как се играе Bloodwych

Управлението на BLOODWYCH е като при другите dungeon-и. Дребна разлика например от DUNGEON MASTER е, че не използвате факли - светлината е достатъчна. В системата на вълшебствата и отчасти боя авторите са пестеливи и за битка има два бутона (икона меч и щит), с които се биете в реално време наведнъж за цялата дружина. Това е по-просто от класическото прескачане от фигура на фигура и доста практично. Въоръжавате всяка фигура според своите представи (отпред мечове и щитове; отзад лъкове и магии), после само натискате. Разполагате с книга на вълшебствата, в която всяка фигура си знае какво може да използва. Отнася се за нападателни вълшебства (като Paralyze или Terror), отбранителни (Deflect) или полезни (Vanish - невидимост, Levitate - левитация). С течение на времето, естествено, идват нови и нови. На никой от героите не липсва раница, в която да си носи храна, напитки, оръжия, ключове и други предмети. Съвсем вляво на игралния екран са показателите за състоянието на героя и превключване в менюто за избиране на сън или сейф...

Сюжет

Злият и побъркан Zendik е призовал с магия от другия свят същество, наречено Behemoth. Задачата ви е да преминете през четири кули: Serpent Tower, Moon Tower, Dragon Tower и Shaos Tower. Във всяка от тях има кристал на силата. Като ги съберете, получавате мощ за крайното разчистване на сметки с Behemoth и Zendik.

Murlock Darkheart

Герой, който можете да изберете в началото на играта. Вълшебникът на Choas има силни магически способности и още в началото разполага със силни вълшебства. В сравнение с останалите вълшебници е категорично най-добър. След добре свършена работа в света на Bloodwich се е преместил в света Gralen.

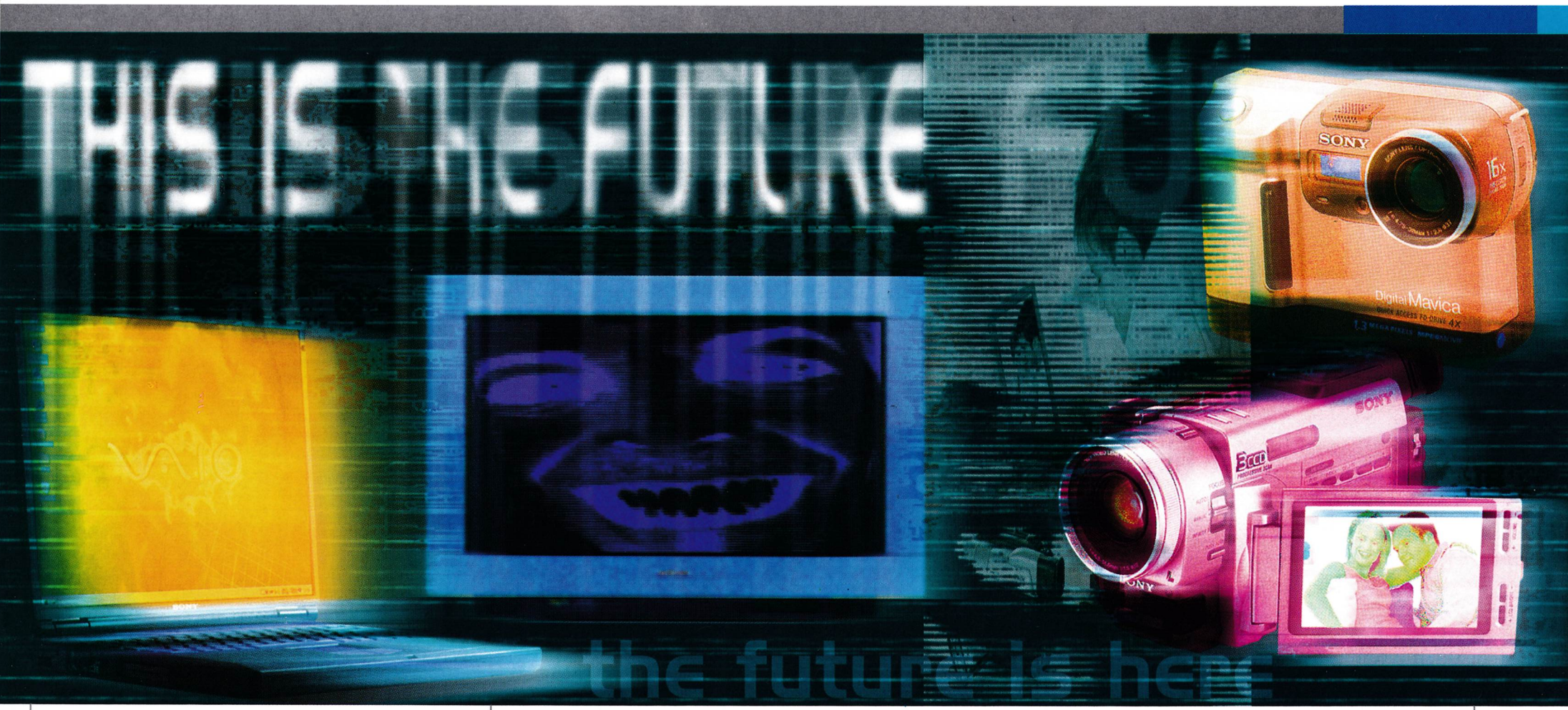
пред очите ви се движи пещерата като в DUNGEON MASTER. Малкото прозорче е заради бързината и плавността на играта, но човек преживява адски мъки, ако се опита да намери черен ключ на жълто-черния под. Много дребен ключ. След това тичате бясно по коридорите със долепени в монитора очи, обаче не можете да се придвижите по-нататък, тъй като ви липсва Dragon Key за единствената врата, водеща напред. Звуците в BLOODWYCH са още по-зле. Във версията за Spectrum въобще ги няма никакви, но във версията за 128 все пак се появяват. От друга страна, "орязването" на играта е балансирано с невероятно повишение на игралността чрез мултиплеър!!! Ако ви се струва, че ви мами зрението, бъркате - това, което току-що прочетохте, е истина. През 1989 г. BLOODWYCH беше единственият dungeon, даващ възможност за игра на двама играчи, и то на един компютър! Екранът се разделя надлъжно и всеки играч има половинка, в която вижда всичко нормално, плюс групата на другия играч. На практика това значи, че можете да потеглите из лабиринта с две дружинки по четирима души, които си сътрудничат за съвместна побе-

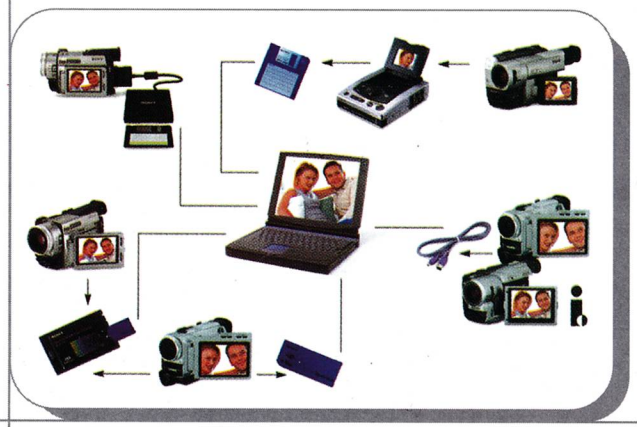
да. Или да изберете по-радикален подход и още в първото помещение да използвате оръжие и вълшебства за ликвидиране на другия играч в истински deathmatch. Чрез мултиплеъра игралността нарасна със сто процента. Липсата на звук и слабата графика въобще не пречеха на играчите (осембитовите). Шестнайсетбитовата версия на BLOODWYCH за Atari, ST, PC и Amiga, която се появи през 1990 г., обаче не стана кой знае какъв хит сред своята публика, защото тя все пак имаше по-голям избор и осъди сравнително слабата ката графика игра на търговски неуспех. Дори първоначалната версия в своето време не дочака заслуженото си признание. BLOODWYCH с обхвата и относителната си сложност заинтересува само определена група геймъри и именно те й дадоха прозвището "културна".

-GM-

В Интернет има за изтегляне няколко версии на BLOODWYCH. Опитайте да поиграете dungeon без мишка. Изпробвайте мултиплеъра!

SONY





THIS IS THE FUTURE

Mini DV · ZEISS · MEMORY STICK · Super Steady Shot · NightShot O Lux · LASER LINK · STAMINA 9 hrs BATTERY LIFE · InfoLITHIUM · Digital Mavica

digital 8 - цифров запис на стандартна Hi8 лента. видеокамерите D8 могат да възпроизвеждат всяка 8-милиметрова лента. **digital video -** най-доброто качество на картината с превъзходни цветове и прецизни детайли. **super steady shot -** широкообхватна корекция на трептения при нулева загуба на качеството на картината за кристално чист образ. **i.link -** високоскоростна връзка за трансфер на информация между вашата dv камера и други цифрови устройства, например компютър. **3-ccd -** усъвършенстваната 3-ccd (3 светлочувствителни чипа вместо 1 при обикновените камери) осигурява най-висока точност и наситеност на цветовете, висок контраст и изключително качество на картината. **zeiss -** високото качество на картината започва с оптиката. единствено нашите камери са снабдени с уникалната оптика на carl zeiss. **O lux night shot -** снимате при осветеност 0 (нула) lux-а, това е пълна тъмнина. **memory stick -** обем от 4 до 32 mb безпроблемен запис/възпроизвеждане и пренос на аудио-визуална информация между вирока гама цифрови устройства. адаптер за pcmcia pc карти. **laser link -** инфрачервена (безжична) връзка между камера и телевизор. възпроизвеждайте видеофилмите си направо на вашия телевизор. **infolithium -** 'умната' батерия с вграден микрочип ви информира за колко запис ви остава време. **intelligent accessory -** инфрачервена видеолампа за снимки при ниска осветеност, микрофон с променяща се пространствена характеристика, халогенна видеосветкавица.

Сони България ЕООД, София 1680, ул. Нишава Н60, тел.: 958 1029, факс: 958 1030, Web address: www.sony-europe.com

THIS IS THE FUTURE